



Universidade de Brasília

ANDRÉ HENRIQUE SOUZA BESERRA

“Foi mal, Lúcio Costa”:

Um guia prático de intervenção urbana para uma cidade planejada.

Brasília

2019

ANDRÉ HENRIQUE SOUZA BESERRA

“Foi mal Lúcio Costa”:

Um guia prático de intervenção urbana para uma cidade planejada.

Produto de Comunicação
apresentado ao Departamento de
Comunicação Organizacional da
Faculdade de Comunicação da
Universidade de Brasília como parte
das exigências para a obtenção do
título de Bacharel em Comunicação
Social .

Brasília, de junho de 2019.

BANCA EXAMINADORA

GABRIELA PEREIRA DE FREITAS - Orientadora
Faculdade de Comunicação
Universidade de Brasília

ELEN CRISTINA GERALDES
Faculdade de Comunicação
Universidade de Brasília

FELIPE DA SILVA POLYDORO
Faculdade de Comunicação
Universidade de Brasília

ROSA HELENA SANTOS DE JESUS - Suplente
Faculdade de Comunicação
Universidade de Brasília

Agradecimentos

Primeiro agradeço a minha avó, Dona Jô, preta, que saiu do interior do Goiás e veio tentar a sorte na nova capital e que criou não somente seus próprios filhos, mas também de sobrinhos, afilhados, agregados e eu. Obrigado vó por ter me permitido aventurar, desde jovem, nesse mundão. Sua liberdade e segurança foram essenciais. À minha mãe biológica Cleunice que além de me trazer ao mundo pôde me dar muito amor apesar da distância. O amor nos olhos desta mulher é indiscutível. Mostrou-me, ao vivo, o que é ser correria. Sua força de vontade me ilumina. Agradecer também a minha tia Rhose, a maior incentivadora da busca pelo conhecimento, que gastou o que tinha e o que não tinha para eu ter uma educação de qualidade. Agradeço muito pela dedicação e por me ajudar a ter o privilégio de me formar numa universidade pública. Agradeço a toda minha família (vô e primos) por sempre darem um jeito de eu agilizar as coisas.

Gostaria de agradecer muito especialmente a uma mulher chamada Gabrielli Yone, que conheci no início do meu TCC e que me fortaleceu das maiores formas possíveis. Obrigado pelo apoio, pela dedicação, por toda a estrutura física e emocional, por dividir e aguentar minhas angústias, por ser paciente e me incentivado até o final. Juntamente, agradecer toda sua família pelo acolhimento, especialmente a Eliana Urfer, obrigado pelo apoio, pela energia, pela educação e por ser essa mulher incrível. Obrigado por dividirem comigo esse momento especial.

Aqui também fica os agradecimentos especiais a todos os meus amigos, que acompanharam esse atribulado último semestre, por todos os incentivos das mais diversas formas. Um alô de agradecimento especial à Marina e ao Gus que dividiram a rotina da biblioteca da universidade e que, a cada encontro, cada olhar de identificação foi um incentivo. O trabalho final de um curso é algo complicado, estressante que aflora ansiedade. O incentivo é fundamental!

Por isso, o último agradecimento formal é para minha orientadora Gabriela Freitas que, do seu jeito, tornou esse processo mais fácil. Desculpa não ter sido o orientando mais disciplinado. Sabendo das complicações que tive, foi paciente, prestativa e em nenhum momento desrespeitou minha saúde mental. Seu trabalho foi formidável. Sua profissão é linda. Máximo respeito a você que é mulher, mãe, hiper inteligente e mais uma infinidade de elogios que não cabem num lattes. Muito obrigado por fazer parte.

Resumo

Este trabalho de conclusão de curso é um produto de comunicação que é o resultado de uma pesquisa científica, acadêmica e empírica sobre intervenção urbana. O Guia Prático de Intervenção Urbana pretende de forma objetiva desbloquear paradigmas e preconceitos sobre a prática e execução de artes públicas. Embasado em teóricos que discutem a interação da ação humana com o fenômeno da urbanização. A cidade cria imaginários urbanos que agem a partir da interação humana que gera simbolismos, narrativas, memórias, relações de poder atrelados a algum local. Conceitos como cartografia social, *delirium ambulatorium*, arte pública, direito à cidade entre outros, formam o alicerce deste produto que, a priori, será distribuído no bairro Asa Norte de Brasília. Um dos objetivos de produto é promover a atividade artística quebrando rotinas e gerando reflexão e identificação na cidade que é “um deserto de rostos conhecidos”. Na cidade que as pessoas não se esbarram, a arte pode diminuir as distâncias físicas e trazer uma proximidade sensorial a partir do diálogo entre o ambiente, a rua, e o indivíduo. Atitude necessária na conjuntura social e política atual. A arte salva.

PALAVRAS-CHAVE: intervenção urbana, arte pública, rua, cidade, guia prático.

SUMÁRIO

1. Uma discussão mais teórica.....	8
1.1 Intervenções Urbanas, direito à cidade, arte pública e estética.....	8
1.2 Cultura de Rua.....	18
1.3 Rua x museu.....	22
1.4 Transformação da cidade.....	26
1.4.1 Hacker Cultural.....	30
1.5 Ocupação da cidade.....	32
1.6 Arteiros.....	35
2. Processo de criação do guia.....	39
2.1 Motivações, memórias e experiências.....	39
2.2 O público alvo.....	45
2.3 Conceito, formato, elementos visuais e usabilidade.....	48
2.4 Orçamento.....	58
3. O Guia Prático de Intervenção Urbana e conteúdo.....	59
4. Considerações finais.....	69
5. Bibliografia	

1. Uma discussão mais teórica

1.1 Intervenções Urbanas, direito à cidade, arte pública e estética

Uma placa de atenção sobre um piso molhado, uma propaganda de serviços odontológicos no ponto de ônibus, um folheto colorido no chão antes de atravessar o semáforo, uma escultura gigante ao lado da entrada de um hotel, um vendedor ambulante dentro do transporte público, a música do caminhão que vende frutas ou o barulho de uma reforma na moradia ao lado. Durante nosso cotidiano algumas várias mensagens interferem de maneira inusitada no que temos como uma rotina programada. O que não foi planejado no dia e que acontece com frequência, por estar em interação com um ambiente não controlado, provoca, com ou sem intenção, uma pequena ou grande reflexão. Mesmo que seja uma inquietação sobre: “Putz, essa horas?!”, “Olha que interessante!” ou “O que isso tá fazendo aqui?” que são indagações que não seriam possíveis sobre o que o indivíduo já tem como certo em seu cotidiano.

Essa pesquisa trata dessas interferências, ou melhor colocado, intervenções que possuem a intenção de modificar o fluxo urbano e contínuo de rotinas que são necessárias para a cidade “funcionar”. No Guia Prático de Intervenção Urbana, que propomos aqui, precisamos elencar e conceituar primeiramente o que entendemos como Intervenção Urbana. Pela etimologia da palavra, de origem do latim *interventio*, “Intervenção”, substantivo feminino, vem do ato de intervir. Intervir, pela mesma fonte de pesquisa, dicionário Michaelis, como verbo transitivo indireto e verbo intransitivo, possui dois significados interessantes para este caso como: 1. Interferir em algo com o intuito de influenciar o seu desenvolvimento; 2. Estar presente; assistir, presenciar. Em outras fontes de pesquisas como em Dicionário Online de Português encontramos significados como: 1. Ação de expressar, de modo escrito ou artístico, um ponto de vista, acrescentando argumentos ou ideias. Além de encontrar sinônimos como: mediação, assistência, interferência.

A palavra “Urbana” sendo adjetivo feminino, tem significados como: 1. Relativo ou pertencente à cidade; 2. Próprio de cidade; 3. Que tem características de cidade; 4. Que é dotado de urbanidade; civilizado, cortês; pelo dicionário Michaelis e outros significados como: 1. Citadino; 2. Que tem aparência de cidade ou a ela se refere: vida urbana; 3. Cujas vidas se passam numa cidade: zona urbana. pelo Dicionário Online de Português.

Intervenção Urbana trata, portanto, da ação de interferir num espaço, ambiente ou área organizada socialmente, economicamente e naturalmente política por ser habitada por pessoas ou indivíduos e que, conseqüentemente, configura-se como cidade. A discussão de intervenção urbana desponta no espaço de discussão das artes. A arte, por sua profundidade e potencial de reflexão subjetiva, é capaz de acessar/quebrar qualquer fluxo de pensamento, deslocando o observador para uma realidade atemporal e interna. É, portanto, uma das maiores e mais plurais ferramentas de acolhimento de qualquer indivíduo, tornando o processo da arte de intervir eficaz.

A formação da cidade, da urbe, a partir da organização, aglomeração e interação social que, proporciona a troca de informações, memórias e expertises, cria um outro nível de pensamento sobre a própria cidade denominado imaginário urbano.

Dialogando com o tema, Armando Silva, pesquisador colombiano, elucida em sua literatura aspectos sobre as transformações sociais a partir da imprevisível ação humana em espaço urbano.

“Estas profundas transformaciones ocasionadas por la tecnología, los medios, las ciencias, y el arte público, creadores de objetos invisibles, participan en la construcción de los seres urbanos sin que esta circunstancia esté ligada necesariamente a un fenómeno territorial. [...] La cultura, entonces, pasa a ser sinónimo de urbanización.” (SILVA, A., 2006, p. 2)

“Essas profundas transformações causadas pela tecnologia, pela mídia, pela ciência e pela arte pública, criadoras de objetos invisíveis, participam da construção dos seres urbanos sem que essa circunstância esteja necessariamente ligada a um fenômeno territorial. [...] Cultura, então, se torna sinônimo de urbanização” . (SILVA, A., 2006, p. 2)

Silva aborda, também, sobre mudanças relativas à sociedade a partir da produção e intervenção artística em ambientes públicos, artes públicas:

“Así como la ciudad rompe sus fronteras y lo urbano se crece sobre la ciudad afectándola en nuevas formas, al arte le pasa lo mismo y se sale de los museos. Aparece recuperando una función pública y política proyectando su quehacer con el contacto directo ciudadano al intervenir la ciudad desde el arte. Arte y ciudadano se reencuentran desde esta función imaginaria de nuestra cotidianidad que estamos destacando.” (SILVA, A., 2006, p. 319)

“Assim como a cidade quebra suas fronteiras e o urbano cresce sobre a cidade, afetando-a de novas maneiras, a mesma coisa acontece com a arte que deixa os museus. Ele aparece recuperando uma função pública e política projetando seu trabalho com contato direto com os cidadãos ao intervir na cidade a partir da arte. A arte e o cidadão estão reunidos a partir dessa função imaginária de nossa vida cotidiana que estamos destacando.” (SILVA, A., 2006, p. 319)

Dentro de uma aglomeração social, entre obras humanas arquitetônicas e funcionais, como prédios, construções, ruas e calçadas etc., e ações e eventos humanos, como relações sociais, hierarquias, simbolismos, culturas e comportamentos, é extremamente necessário criar formas de organização e diálogo, o que nos remete ao âmbito da Comunicação e justifica a inserção deste estudo no campo da Comunicação Organizacional. Ao perceber a cidade por níveis e áreas de conhecimento, é possível caracterizar cada setor da sociedade entre conceitos de atividades estratégicas, táticas e operacionais entre setores de atividades que, por sua vez, ainda nomeiam geograficamente lugares de atividades humanas como centros ou setores comerciais, administrativos e residências e etc.

Para organizar é necessário comunicar. A comunicação participa da construção e organização de uma sociedade das mais diversas maneiras. Ela dá-se de forma verbal, visual, sonora, por exemplo. Logo, a intervenção urbana pode emergir e interagir também destes modos.

Ainda há um processo de mão dupla no contexto da emissão das mensagens da obra. A arte tradicional tem como sua vitrine principal as galerias e museus como um recorte de exposição histórica assinada por um grande artista. A arte aplicada no ambiente público, assume características de arte pública, que sugere a não posse

privada da obra que pertence à cidade. E a cidade pertence a todos. Nesta lógica, a obra também ocupa um novo espaço de discussão, envolto e suscetível à interação de todos os aspectos e relações com a cidade na forma do pensamento urbanístico, das relações de poderes, das relações sociais, do fluxo cultural e, também, do autor da obra sobre a utilização do espaço que também lhe é direito.

“Enquanto as obras convencionais para sítio específico tendiam a se acomodar às condições formais dos espaços, presas a uma abordagem puramente estética, eles passam a conflitar com a arquitetura e a disposição dos lugares. São intervenções na cidade que reequaciona o espaço urbano.” (PEIXOTO, 1999, p. 83)

A intervenção modifica o local e o local modifica a intervenção. A produção de um mural de 20 metros caracterizado por uma mensagem de resistência política regional tem a possibilidade de tornar-se um ponto turístico para aquele que desconhecem a discussão política regional, por exemplo, e ter seu significado amparado numa reflexão que seja também estética. A obra delimita novos traços e rotas urbanas e estes moldam, de uma nova forma, outros lugares.

Porém, um fator característico de qualquer cidade é a particularidade da cultura predominante no local. Por ser um fator concebido, majoritariamente, pela elite dos povos ocidentais a modificação do espaço público por vias não oficiais carrega o estigma preconceituoso de uma atitude vandalista que surge a partir de segmentos de ideologias conservadoras de certos nichos sociais. Na gênese da história da criação das cidades, da aglomeração de pessoas, por motivos mercantis, tradicionais ou até religiosos, os indivíduos se encontravam e organizavam a fim de gerar prosperidade, segurança e uma convivência harmoniosa para ter a liberdade de realizar suas necessidades humanas e sociais. A arte, datada de períodos pré-históricos, aponta para uma necessidade inerente à espécie humana. Após a organização e formulação de acordos de convivência, que podem ser traduzidos como regras ou leis, a divisões de trabalhos e as complexidades assumidas pelos diferentes modelos de interpretações da experiência de vida, criam-se hierarquias na maioria das cidades. Tais hierarquias estabelecem relações de poder que instauram uma ordem que historicamente foi controlada por uma parcela minoritária, elite, que

dita o comportamento necessário para o “enquadramento” da ordem, muitas vezes restringindo e suprimindo a própria liberdade. Um ciclo histórico que carregamos. A cidade é uma organização social para servir às necessidades dos indivíduos que a formam. Logo, viver na cidade abriga benefícios que são consequência da convivência coletiva, como a segurança, o saneamento básico, o acesso à informação e etc. Segundo Henri Lefebvre esses benefícios são direitos sociais que deveriam ser garantidos aos cidadãos que, a partir da segregação e especialização dos espaços, parte da cidade passa pelo processo de “guetização” e são restringidos de tais direitos. Um exemplo explícito é a formação das periferias e favelas com condições subumanas de desenvolvimento.

“As necessidades sociais têm um fundamento antropológico; opostas e complementares, compreendem a necessidade de segurança e a de abertura, a necessidade de certeza e a necessidade de aventura, a da organização do trabalho e a do jogo, as necessidades de previsibilidade e do imprevisto, de unidade e de diferença, de isolamento e de encontro, de trocas e de investimentos, de independência (e mesmo de solidão) e de comunicação, de imediatidade e de perspectiva a longo prazo. O ser humano tem também a necessidade de acumular energias e a necessidade de gastá-las, e mesmo de desperdiçá-las no jogo. Tem necessidade de ver, de ouvir, de tocar, de degustar, e a necessidade de reunir essas percepções num mundo;. A essas necessidades antropológicas socialmente elaboradas (isto é, ora separadas, ora reunidas, aqui comprimidas e ali hipertrofiadas) acrescentam-se necessidades específicas, que não satisfazem os equipamentos comerciais e culturais que são mais ou menos parcimoniosamente levados em consideração pelos urbanistas. Trata-se da necessidade de uma atividade criadora, de obra (e não apenas de produtos e de bens materiais consumíveis), necessidades de informação, de simbolismo, de imaginário, de atividades lúdicas. Através dessas necessidades especificadas vive e sobrevive um desejo fundamental , do qual o jogo, a sexualidade, os atos corporais tais como o esporte, a atividade criadora, a arte e o conhecimento são manifestações particulares e momentos, que superam mais ou menos a divisão parcelar dos trabalhos . Enfim, a necessidade da cidade e da vida urbana só se exprime livremente nas perspectivas que tentam aqui se isolar e abrir os horizontes.”(LEFEBVRE, 2001 , p.105)

Numa outra perspectiva, existem também outras literaturas que abordam sobre o direito à cidade. De acordo a o Direito Universal dos Direitos Humanos todos os seres humanos possuem o direito à liberdade de expressão por quaisquer meios e da utilização da arte e da cultura:

“Artigo XIX. Todo ser humano tem direito à liberdade de opinião e expressão; este direito inclui a liberdade de, sem interferência, ter opiniões e de procurar, receber e transmitir informações e idéias por quaisquer meios e independentemente de fronteiras.” (...)

“Artigo XXVII 1. Todo ser humano tem o direito de participar livremente da vida cultural da comunidade, de fruir das artes e de participar do progresso científico e de seus benefícios. 2. Todo ser humano tem direito à proteção dos interesses morais e materiais decorrentes de qualquer produção científica literária ou artística da qual seja autor..”

<https://nacoesunidas.org/wp-content/uploads/2018/10/DUDH.pdf>

Esses são aspectos sobre os direitos gerais que nós, indivíduos, possuímos atualmente.

Em nosso cotidiano nos deslocamos constantemente por inúmeros motivos pessoais ou profissionais. Habitamos e percorremos o fluxo urbano de diversas maneiras. Com o tempo nos acostumamos com certos trajetos e criamos afinidades por determinados lugares, tal relação com a cidade se dá por meio de experiências e sentimentos que entrelaçam entre ruas e pessoas, sentimentos e lugares e configuram uma memória emocional a partir de experiências. Assim reconhecemos lugares que nos conectam e/ou nos deixa mais seguros e confortáveis.

Cabe dizer então que a relação com a localidade está diretamente ligada a ações subjetivas que cada indivíduo desempenha no espaço. Logo a arte exprime um papel fundamental na criação de identidades; reconhecer-se no ambiente e projetar-se nele é tornar a cidade um pouco mais subjetiva e pessoal para cada indivíduo. A cidade atual é um sistema que é produto coletivo de atividades práticas e simbólicas que gera um ciclo de interferências que nos foge ao controle. A criação de um espectro múltiplo de significados e significâncias tomam sua independência e vagam por demais interpretações. Lefebvre, como vimos acima, aborda essa questão, assim como também o autor Paulo Knauss, remetendo-nos a uma reflexão especificamente sobre as intervenções públicas como parte das manifestações de arte pública:

“Pode-se dizer que o papel das imagens urbanas foi sendo redefinido, de modo que a arte pública passou a demarcar territórios da cidade e afirmar identidades, os poderes locais e a força comunitária. É nessa altura que arte pública pode ser identificada com a valorização da diversidade das experiências urbanas.”(KNAUSS, 2009, p. 18)

O Guia que constitui o produto apresentado por esta memória pretende elucidar a proposta de que cada indivíduo pode se projetar na cidade de diversas maneiras a fim de perceber sua função como modificador do espaço e pertencente à comunidade. Consequentemente ter a cidade como um resultado da sua participação como cidadão. É importante sentir que se pertence a algo, que se é parte. Ao ser humano é inerente a busca pelas relações sociais. Portanto, reivindicar o direito a cidade é protestar pelo direito do indivíduo de fazer parte da mudança urbana. Sendo a mudança manifesta em questões físicas ou imateriais (como psicológicas, políticas, de relação de poder, simbólicas, metafísicas ou transcendentais).

A abordagem do direito à cidade promulga além dos autos declarados da cidadania. Não apenas só sobre direito e deveres essenciais e ordenados por um conjunto de artigos constitucionais que regem a ordem do país, mas também sobre um poder coletivo que David Harvey elucida em sua literatura:

“O direito à cidade é, portanto, muito mais do que um direito de acesso individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos. Além disso, é um direito mais coletivo do que individual, uma vez que reinventar a cidade depende inevitavelmente do exercício de um poder coletivo sobre o processo de urbanização.”(HARVEY, 2014 p.28)

Existe uma história em que Albert Einstein pergunta a seu amigo Niels Bohr se “A lua não existe, se ninguém estaria olhando para ela.”. A resposta nunca foi dada de maneira objetiva e precisa. Outro dito popular que assombra essa ideia é o “Quem não é visto, não é lembrado”. Na minha interpretação, o que não é lembrado nem visto, em dado momento, deixa de existir. Para mostrar e ser visto a arte precisa assumir locais e espaços. Tudo que existe se manifesta de alguma forma no espaço, seja física ou simbolicamente. O espaço da intervenção urbana é a cidade.

Em seu potencial caráter democrático, a cidade acaba por assumir também um caráter passivo pela ótica de protagonismo do cidadão que ao ocupar e fazer parte de uma comunidade aciona e agrega valores na partilha do sensível em determinados ambientes, unindo os aspectos político e estético. Jacques Rancière em sua obra “A Estética como Política” define a partilha do sensível como:

“Essa distribuição e essa redistribuição dos lugares e das identidades, esse corte e recorte dos espaços e dos tempos, do visível e do invisível, do barulho e da palavra constituem o que chamo de partilha do sensível.”
(RANCIERE, 2010, p.21)

Esses ambientes assumem das mais diversas formas característica que propõe, após ação humana, papel ativo na determinação da cultura do local. A cidade compõe em si uma gama heterogênea de informações de livre acesso e de caráter público. A arte pública pertence à sociedade, participa do fluxo urbano, agrega valores e discursos para a opinião pública.

No Brasil, a primeira obra considerada de caráter público é a Estátua Equestre de Dom Pedro I inaugurada dia 30 de março de 1862 na antiga Praça da Constituição, hoje, atual Praça Tiradentes. As primeiras artes públicas brasileiras foram construídas pelo estado vigente e eram majoritariamente esculturas para prédios e praças públicas. Atualmente a arte pública pode ser proliferada das mais diversas formas no ambiente público a partir de pinturas, instalações, eventos, efeitos sonoros e projeções temporárias e fixas de forma descentralizada e não apenas pelo Estado, com fins de comemoração de fatos e acontecimentos históricos.

“De fato, “a arte” não é o conceito comum que unifica as diversas artes. É o dispositivo que as torna visíveis. E “pintura” não é apenas o nome de uma arte. É o nome de um dispositivo de exposição, de uma forma de visibilidade da arte.”(RANCIERE,J. 2010, p.20)

São essas formas de visibilidade plurais e descentralizadas que nos interessam, mostrando a importância da intervenção urbana como forma política que coloca ao olhar da cidade um contexto local, histórias e situações de uma determinada comunidade. As obras que se tornam acessíveis a qualquer público,

que passam pelo processo de visibilidade, criam entre elas e o indivíduo uma relação. A arte em sua aplicação pode caracterizar-se em expressar aquilo que é vivido e vivenciado pelo autor em forma de interpretações, no qual surge ditados populares tais como “A arte imita a vida ou a vida imita a arte” ou na simples satisfação individual da arte pela arte, ou também, numa projeção daquilo que o autor entende como uma proposta de outras possibilidades de modelo de sociedade que pode ser expressado por diferentes modos de ser, por diferentes estéticas. A reflexão e o distanciamento ao produzir e/ou observar a arte desloca o público a um ambiente de reflexão pessoal de argumentação própria e interna. Expressar um ponto de vista ou interpretação de modo argumentativo (arte como argumento) no espaço público (opinião pública) que exerce uma interação com outro ator social (indivíduo) é uma prática política.

“A arte não é política em primeiro lugar pelas mensagens e pelos sentimentos que transmite sobre a ordem do mundo. Ela também não é política pelo seu modo de representar as estruturas da sociedade, os conflitos ou as identidades dos grupos sociais. Ela é política pela distância que toma em relação a essas funções, pelo tipo de tempo e de espaço que institui, pelo modo como recorta esse tempo e povoa esse espaço.” (RANCIERE, J. 2010, p.20)

A arte pública na cidade configura o conjunto de opiniões, visões, interpretações e informações sobre a cultura e o aparato social de determinado ambiente. É um portal a céu aberto sobre as discussões da opinião pública.

“A arte pública passou a valorizar a multiplicidade das formas de percepção do espaço e de interpretação da experiência urbana. O seu desafio contemporâneo tem sido tentar fazer do território urbano um espaço compartilhado que ultrapassa as barreiras eventuais da ordem social e afirma a cidade como de todos os seus cidadãos.” (KNAUSS, 2009, p. 29)

Num contexto em que todas as opiniões possuem o direito de serem livres e perambularem pela cidade, criando suas camadas de imaginário urbano complementando a cidade dita real, abre-se um portal de discussões sobre pautas sociais relevantes ou não. Por sua acessibilidade democrática, a arte pública torna-se um viés das pautas periféricas e/ou pautas menos representadas

oficialmente pela elite governamental expondo na rua e publicamente uma resistência ao sistema operante.

Interessante ainda perceber que a concretização de pautas sociais, que atualmente acontecem em eixos virtuais a partir de redes sociais, têm na arte pública o viés de credibilidade. A internet viabiliza a ação de agentes que, por sua vez, podem assumir múltiplos personagens e atores sociais falsos que produzem quaisquer tipo de informação. O fluxo de informação é imenso e constante. Logo, a efemeridade das mensagens é veloz e quando colocada em ambiente físico, no confronto com a opinião pública do mundo dito real, o ambiente no qual a mensagem está flexiona o pensamento para uma interpretação mais palpável de que, sim, existem pessoas que realmente concordam e/ou discordam de algum pretexto. A arte na rua possui o crivo de confirmar os temas de opinião pública, muitas vezes dando continuidade e credibilidade a discussões que, muitas vezes, tomam forma inicial no mundo virtual.

O modo como a arte é executada, o formato, as características visuais, sonoras ou olfativas delimitam de algum modo o público que será atingido. A utilização de dada linguagem interage de formas diferentes em cada indivíduo. Saber utilizar as ferramentas para se manifestar em espaço público, portanto, é saber dialogar com a sociedade.

1.2 Cultura de rua

Todos já aprenderam alguma coisa fora das páginas de livro, longe das escolas e da própria casa. O espaço público, a rua, coloca o indivíduo em situações não controladas de acontecimentos, e determinados locais possuem determinados tipos de experiência. A cidade proporciona o encontro de atividades que geram consequências para cada indivíduos e, como resultados destes encontros de grupos de pessoas de diferentes costumes e culturas, dentre as mais diversas faixas etárias, são estabelecidos acordos e regras não estipuladas em nenhum documento oficial. São acordos informais cujo conhecimento é revelado a partir de uma aproximação, identificação e interpretação de nichos sociais. Esse conjunto de costumes, atividades e tradições (memórias) gera em determinado espaço geográfico, uma cultura específica. Uma cultura de rua, na qual cada canto da cidade tem a sua e que, por motivos comuns, se esbarram e coincidem ou se diferenciam de outros ambientes.

Esse imaginário urbano constituído de informações de interpretação individual sugere que um local específico pode agir de acordo com um indivíduo de forma pessoal, ou seja, o ambiente troca informações diferentes com cada pessoa que transforma o lugar único para cada qual. De acordo com cada encontro, fluxo urbano, edifícios, casas, praças, avenidas, existe uma população numerosa ou não que exerce uma continuidade de redes de informações. Fica intrínseco da formação da cultura de rua, o fator humano. A prática do encontro urbano (dotado de encontros sociais, arquitetônicos e urbanísticos) cria conflitos que constituem as práticas de costumes num modelo cíclico de acontecimento tal qual costumes também geram conflitos que mudam a prática de encontro no contexto urbano.

Silvia Fagundes, a partir de Armando Silva, colabora na conceituação e interpretação dos imaginários urbanos:

“Para pensar a urbe contemporânea, o pesquisador colombiano Armando Silva propõe o conceito de imaginários urbanos, que correspondem às percepções públicas dos cidadãos sobre a cidade, à imagem que são coletivamente elaboradas, “fatos públicos que urbanizam”. Os habitantes de uma metrópole podem acreditar que sua cidade é cinza, por exemplo, sem

nenhuma prova científica que o comprove, pois “os imaginários são assim: verdades sociais não científicas; daí sua proximidade com a dimensão estética de cada coletividade” (Silva,A., 2014, p.35).”

“Os imaginários, como espaço público, se apoiam, pois, na construção de símbolos compartilhados por meio de um domínio social comum e, por isso, são uma força reguladora da vida coletiva, ao representar uma adesão a um sistema de valores, que, por sua vez, leva às ações.” (FAGUNDES, 2016, p. 4402)

É importante tomar nota que essa massa populacional está interligada a partir de meios de comunicação, políticas públicas, ciências e tecnologias, que interligam informações. Nenhuma amostra é real quando deslocada da questão integradora da qual uma cidade faz parte, dentro de um estado, país, continente e planeta. A força de uma globalização constantemente reequaciona relações, interações e trocas do aparato sensível do imaginário urbano.

A cultura de rua é formada, principalmente, em práticas de encontro que acontecem deslocadas do ambiente de trabalho. Dentro do local de trabalho, numa organização pública, privada ou de terceiro setor existem culturas organizacionais próprias que variam de acordo com a identidade e perfil da instituição, logo, o momento do ócio, do entretenimento, da troca, juntamente com as possibilidades estruturais da cidade, como praças, bares, restaurantes, festas e locais de ocupações culturais, dão abertura e liberdade à construção e propagação das atividades que, através do comportamento e da oralidade, proliferam-se pela comunidade. O lazer é o tempo atribuído que nos faz tornar parte da sociedade.

“É o lazer que permite a construção do homem social, daquele que se afasta do ambiente ou atividade laboral para o crescimento pessoal e vida em comunidade.” (OLIVEIRA, Márcio Batista de. O direito ao lazer na formação do homem social. In: Âmbito Jurídico, Rio Grande, XIII, n. 76, maio 2010. Disponível em: <http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=7406>. Acesso em jun 2019.)

A cidade, que possui uma cultura própria de rua, passou por processos sociais que culminam na relação de convívio e vivência comunitária aliada a um aparato de memória e tradições. O conjunto desses itens, a longo prazo, pode constituir a identidade de uma cidade. Quando o olhar se distancia do território e o

torna um objeto de análise de outras pessoas que não participam das culturas regionais, pode-se criar falsos preconceitos, como, por exemplo, o Rio de Janeiro ser taxado de cidade dos malandros e maliciosos; São Paulo como lugar de pessoas *workaholics* e Brasília como a cidade dos mal educados e frios. Sabemos que todas as cidades possuem identidades em regiões diversas. E que quando passamos por uma vivência e entendimento de outros imaginários urbanos, nota-se as particularidades que cada rua, bairro, cidade, município, estado e país possuem.

Qualquer intervenção urbana dialoga plenamente com a cultura de rua. A intervenção urbana faz parte da cultura de rua visto que colabora e intensifica as simbologias do imaginário urbano. Criam-se personagens, personas, conflitos, complôs. Em algumas situações são demarcações territoriais de certas tribos. É possível fazer uma leitura do tipo de sociedade que está presente em dado ambiente a partir do conjunto de determinadas artes que dialogam. O pixo em São Paulo tem seu auge na posse territorial e vertical (quanto mais alto o pixo, mais respeitado) de brasões de alguns grupos. No Rio de Janeiro as *tags* simples (assinatura do ato de pixar) soam como rubricas individuais que aparecem repetidas no mesmo muro quase sem nenhuma diferença na execução. Em Brasília, o pixo foi motivado pelas disputas de gangues e, em sua maioria, possui o nome do autor separando letra por letra, seguido do nome da gangue representada por três letras como: LUA, GDF, PKS, GPQ... etc. Todas essas características surgem de culturas de ruas e imaginários urbanos diferentes. É preciso entender a história, a memória e vivência do presente para uma análise verossímil das relações sociais que constituem o espaço público de uma comunidade específica.

Na periferia de centros urbanos as condições de lazer e entretenimento fogem dos padrões das áreas nobres da cidade. Nas comunidades e favelas as construções da cidade simbólica dependem de atividades realizadas nas ruas, visto que, no caso da classe média alta, de forma oposta, há a possibilidade de comprar e/ou alugar entretenimento. A formação do imaginário e de costumes tem grande importância para que o ócio não se transforme em atividades negativas, ilícitas e perigosas. Ocupar o tempo com cultura salva vidas. Eleilson Leite enfatiza a importância e necessidade da cultura na periferia:

[...] “é por meio da música, literatura, cinema, teatro, dança e de outras linguagens artísticas que o povo pobre dos fundões da metrópole vem dando um novo significado à expressão periferia. Uma denominação que até os anos 80 designava genericamente o amontoado de precárias residências que ocupam as franjas das grandes cidades. Hoje, a cultura de periferia vem na contra-mão [sic] da história, desmontando os estigmas e os estereótipos que pesam sobre os arrabaldes. Nos becos e vielas do subúrbio pulsa uma arte original, criativa e vibrante. [...] A cultura na periferia surge como elemento aglutinador da comunidade. [...] E a comunidade, diferente do movimento de tipo reivindicatório, se expressa em função do que tem e não por aquilo de que carece. Sendo assim sua manifestação tem um potencial mobilizador de grande intensidade. A cultura gera movimentação social, desperta consciências, embrenha processos políticos, promove transformações. [...] Na periferia, sem arte não há transformação. E para transformar há que se produzir uma cultura própria, porque a “arte que liberta não pode vir da mão que escraviza”, como disse o poeta Sérgio Vaz no brilhante manifesto da Semana de Arte Moderna da Periferia, evento emblemático realizado em novembro de 2007 em São Paulo.(E. Leite, Boletim Juventude em Cena, Ação Educativa, 2008).” (TOMMASI, 2013, p.14)

Sérgio Vaz, no documentário *Curta sarau* (2010), de David Alves da Silva, afirma: “O único espaço público que tem na favela é o bar. Você imaginou que a gente ia se acabar tomando cachaça? E a gente transformou os bares em centros culturais”. A partir daí reforçamos a importância e compreendemos a crescente difusão das intervenções urbanas na e a partir da periferia.

1.3 Rua x Museu

Este trabalho sobre intervenções urbanas propõe uma reflexão sobre a aplicabilidade da arte num contexto público, mas estamos diariamente em contato com ela. Faço a proposta de reflexão de perceber, no dia de hoje, quais foram os lugares que te possibilitam o encontro com a arte? De onde a arte vem? Qual o lugar (espaço físico) da arte?

Geralmente encontramos arte na rua e em locais designados a ela como museus, galerias e escolas de artes. Na rua, como este texto tem abordado, há, no processo de construção da obra e pós término da execução, determinados fatores que ainda sugerem sobre ela outro leque interpretativo. O fluxo orgânico e não privado da arte a coloca num circuito de mutações e interações que a deixa suscetível a recortes simbólicos inimagináveis por questões de confluência de significados do local e do público que a observa e também participa. A arte ganha um carácter selvagem e indomável. No texto de Nelson Peixoto é exemplificado uma história da estátua do trabalhador, que foi inaugurada dia primeiro de maio de 1950 pelo artista Celso Antônio na frente do Ministério do Trabalho. Por ser considerada feia e por isso ter sido retirada de inúmeros lugares e ganhado a fama de perambular por entre diversos bairros, em um dado momento, foi ganhando popularidade. Dessa forma, apesar do seu questionável aspecto estético, a estátua passou a ser requisitada pelo público para ocuparem suas praças. (PEIXOTO, 1999). A intervenção presente no cotidiano do público dilui a arte nas suas simbologias diárias e pode ser incorporada ao processo de vivência do indivíduo. Sentindo-se parte daquele momento, fazendo parte daquele processo, identificando e refletindo seu significado para com sua realidade e resoluções. A arte na rua tem a capacidade de, apesar de poder ser de datas passadas, ser incorporada na história recente e no presente da sociedade. Ela é colocada entre outros elementos que geram consequências perceptivas para cada local específico.

“Enquanto as obras convencionais para sítio específico tendiam a se acomodar às condições formais dos espaços, presas a uma abordagem puramente estética, eles passam a conflitar com a arquitetura e a disposição dos lugares.[...]

Esses procedimentos vão possibilitar o surgimento, a seguir, de operações que redefinem a especificidade do sítio ao introduzirem um novo tipo de experiência espacial: a que leva em consideração as dimensões institucionais, econômicas e políticas do espaço, enfatizando suas contradições e conflitos”(PEIXOTO. 1999, p. 83).

No museu a arte é formatada como um recorte histórico. A obra passa por uma série de procedimentos museológicos e curatoriais quanto à disposição da imagem, iluminação, moldura, ambientação, introdução ao tema e etc. O público é educado a entender aquele recorte sendo ambientado na tentativa de florescer as pretensões e/ou sentimento da situação do autor e seu ambiente social. Já existe, portanto, um filtro social na gama de processos relativos à arte no museu.

Existem também relações financeiras e mercadológicas que implicam na exposição de arte, tanto na cobrança de ingressos, que já faz um recorte social, quanto na preferência da mostra realizadas a partir de patrocínios, editais e lobistas. O que abre brecha para uma rude discussão do que é mais ou menos arte. As galerias e escolas de arte tradicionais seguem por semelhança certas características diferenciando-se majoritariamente de algumas obras de arte contemporâneas. É notável a proporção maior de instituições (galerias e escolas) de arte privadas. O recorte social derivado da falta de acessibilidade a partir de recursos financeiros, traz, historicamente, uma construção social que, por consequência, faz com que museus, galerias e escolas de artes se formem numa esfera das elites.

Existe ainda uma latente negação por parte dessa elite de formas de expressão artística não institucionalizada como arte, como ocorre com o pixo, por exemplo, tão bem demonstrado no documentário *Pixo* (2009) de João Wainer, disponível na plataforma de *streaming* da Netflix. Rafael Sebba conceitua o pixo como:

“Trata-se por pichação qualquer tipo de inscrição, feita comumente com spray ou canetas, (...) em muros, passarelas, monumentos, enfim, no espaço público, estando comumente associado ao vandalismo, transgressão e ilegalidade. A atribuição negativa ao picho, enquanto prática maldita, é usada com frequência para separar o que é “arte” do que é “crime” em termos de intervenções urbanas. A pichação carrega, assim, o estigma e o DNA da marginalidade em sua essência.” (SEBBA, R., 2017, p.24)

Diferente das intervenções urbanas, o mercado das artes de museu e galerias movimenta uma quantia larga de recursos financeiros e o crivo de bom e ruim fica a mercê de curadores e críticos da arte, enquanto na arte pública a recompensa e o julgamento de bom ou ruim agrega no imaginário urbano mais uma reflexão. Um acontecimento interessante e incomum ocorre com o artista Banksy que não possui sua identidade revelada e hoje é uma das mais conhecidas lendas urbanas reais. Dada a qualidade do seu trabalho que é reconhecido mundialmente, Banksy teve obras suas, de domínio público como o caso de intervenções urbanas, que foram retiradas das ruas e levadas a galerias e museus para leilões contra a sua vontade. Uma de suas obras é avaliada pelos críticos em pelo menos 5 milhões de reais. Muros, portas e placas que possuem sua obra já foram retirados das ruas para exposições fora do espaço público.

É possível acompanhar essa discussão no documentário citado acima. Um interessante paradoxo deu-se quando, recentemente, em 2019, Banksy, que não foi reconhecido, pois poucos sabem sua verdadeira identidade, montou um *stand* para vender suas obras em performance e foi expulso da Bienal de Arte de Veneza com suas pinturas por não ter a autorização do evento. Outro caso interessante relacionado ao artista Banksy refere-se a uma obra sua arrematada numa casa de leilões em Londres em outubro de 2018. Assim que a obra foi leiloada por um milhão de libras (cerca de cinco milhões de reais) um dispositivo na moldura iniciou um processo de trituração da obra. Após o acontecimento, parte da crítica considerava uma tragédia e outra parte já prospectava um novo valor a obra devido à performance realizada em tempo real.

O curioso então é a reflexão sobre quais critérios são esses adotados pela crítica artística, a depender das necessidades e lógicas mercadológicas, que aceita e se apropria ou não da arte de rua.

1.4 Transformação da cidade

É fato que a intervenção urbana sugere uma experiência e vivência do espaço público. Viver a cidade apenas de modo transitório como fosse um hotel em que se acorda, faz suas obrigações, volta pra casa, dormir, apenas como um abrigo ou lugar de moradia, não permite percebê-la nem sentir os fenômenos presentes na sua interação. É preciso estar presente em cada momento. Trabalhar o sensível é colocar-se como observador e entender as interações entre o cimento e a flora, edifícios e topografia da cidade, por exemplo.

O exercícios de usufruir a cidade perpassando por ruas, caminhos e rotas alternativas, desperta um comparativo de ambiente que ascende a percepção e a sensibilidade dos imaginários de cada pequena amostra de localidade. Novamente, a rua comunica. Devem haver motivos para uma rua ser cheia outra vazia, uma cheirosa ou outra com odor não muito agradável. O que atrai os jovens ou idosos para determinado local. Que função determinada praça exerce... e assim por diante.

É necessário brincar com a cidade. Permitir ser provocado por ela e vice e versa. Afinar a percepção para receber as mensagens que ela emite. Como qualquer processo de comunicação é necessário estabelecer uma linguagem coerente. Tal brincadeira pode ter início com o exercício de deambular pela cidade, tal como propõe o conceito *delirium ambulatorium* praticado por Hélio Oiticica, sobre o qual Moacir do Anjos escreve. Num esboço de projeto, Hélio aborda sobre o “ambulatoriar”, que seria o primeiro passo desse jogo simbólico entre o indivíduo e a cidade: “ambulatoriar: inventar ‘coisas para fazer’ durante a caminhada” (ANJOS, 2012,p.24).

Mudar uma pedra de lugar, olhar uma vitrine nunca vista e se perceber no reflexo, sentar na esquina, provocar o acaso. Entender que uma pequena mudança pode gerar uma grande transformação. Suponhamos que mudamos a pedra de lugar, por isso alguém a chutou sem querer, sentiu uma dor e outra pessoa o ajudou. Foi promovido um encontro a partir de uma pedra e quem sabe essa relação e gratidão não possa se estender num relacionamento.

Cada obra de cada artista exerce uma peculiaridade reflexiva. Cada pessoa é um mundo e assim não sabemos ao certo o que ocorre em seu íntimo. A intervenção pode atingir níveis de conexão com o público de forma tão pessoal, com o propósito ou não, que pode levar à euforia ou o contrário, ao desapontamento. Cabe ao artista entender que existe uma responsabilidade por trás de cada proposta que habita um espaço público que também se caracteriza como uma proposta coletiva. A mensagem atribuída à opinião pública, ao imaginário urbano possui o poder intangível tendo por consequência o que Moacir do Anjos explica como suprassensorial, ao analisar a obra de Hélio Oiticica:

“O Suprassensorial seria “a tentativa de criar, por proposições cada vez mais abertas, exercícios criativos (...) dirigidos aos sentidos, para através deles, da ‘percepção total’, levar o indivíduo a uma ‘suprassensação’, ao dilatamento de suas capacidades sensoriais habituais, para a descoberta do seu centro criativo interior, da sua espontaneidade expressiva adormecida, condicionada ao cotidiano””(ANJOS, 2012, p. 29)

Com o diálogo afinado entre o artista e o imaginário urbano é possível identificar como a cidade pode sugerir acontecimentos a partir do que o local diz. Existem lugares que praticamente imploram por transformação. A junção da cidade concreta com a simbólica emite figuras de linguagens quase que constantes como: metáforas, paradoxos, hipérboles, eufemismos, analogias, metonímias, ironias, antíteses e etc. Em Brasília, por exemplo, jovens universitários se encontram no “Campi” que é a redução de o nome do um bar chamado Campinense, porém, dizer que vai ao “Campi” não necessariamente induz que ele sentará exatamente neste bar e sim que estará no complexo de bares do comércio local da 410 norte onde existem inúmeros bares, inclusive o Campinense.

Observar as características e até a personalização do ambiente, cria uma narrativa interativa de opções de discurso. Entendendo também que espaços extremos visualmente simbólicos, como cemitérios, lugares abandonados ou palacetes, construções antigas, dão ao imaginário urbano uma influência significativa devido à relevância de informação e paradigmas que contém.

“Os espaços urbanos abandonados induzem a um exorcismo local. As propriedades metafóricas do sítio, enfatizando-se sua dimensão heróica ou

espetacular, transformam-se em temas para cada intervenção.”(PEIXOTO, 1999, p.84).

A prática constante de degustar a cidade e praticar fagulhas de mudanças e percepções em atividade artísticas que modificam os espaços é o apogeu das práticas de vivência ativa da cidade denominado por Hélio Oiticica como o *delirium ambulatorium* que Moacir dos Anjos interpreta como:

“Por ser um estar no mundo, um jogar-se na vadiagem, o *delirium ambulatorium* é a extensão radical do Suprassensorial e do Crelazer, é o abrir-se para o que está nas ruas em busca de elementos – prosaicos ou extraordinários, suaves ou ásperos – que permitam a recriação constante de subjetividades, conduzindo a um estado de invenção que gradualmente tome mais espaço da vida de cada um.” (ANJOS, 2012, p. 43)

A partir desse diálogo com o imaginário urbano e a prática do *delirium ambulatorium*, cada pequena parte da cidade, pedaços de parede ou de chão, assumem outros significados. A soma dessas mudanças reflete-se na arquitetura simbólica e no fluxo urbano do lugar. Um exemplo bom são as intervenções a partir de eventos culturais em novos locais. Um samba na praça pode atrair um novo público para o comércio local, fortalecer a economia de uma lanchonete que aumenta o capital e abre uma filial em outro lugar da cidade e acaba por também redefinir o fluxo e imaginário urbano dessa rua que contém o novo negócio.

São muitos os fatores que indicam o sensível urbano, a cidade simbólica, e, atualmente, é possível organizar de forma prática as variáveis que formam esse aparato intangível de acontecimento. Relações de poder, ideológicas, hierárquicas, simbólicas, sociais, culturas, sensíveis, tradicionais podem ser mapeadas a partir de uma cartografia. Não como aquela geográfica de dados quantitativos e porcentagens, a cartografia social fabrica uma possível rede de temas debatidos ou não em determinada amostra de local.

“Assim, a cartografia social aqui descrita liga-se aos campos de conhecimento das ciências sociais e humanas e, mais que mapeamento físico, trata de movimentos, relações, jogos de poder, enfrentamentos entre forças, lutas, jogos de verdade, enunciações, modos de objetivação, de subjetivação, de estetização de si mesmo, práticas de resistência e de liberdade.” (PRADO;TETI, 2013, p. 47)

As relações simbólicas de cada indivíduo com a sociedade e o ambiente é algo complicado de especificação pelo nível de subjetividade conferido a cada mínima interpretação de alguma variável. Um único objeto pode assumir mais de um significado e significância. Ao exemplo da serpente que para o símbolo na medicina equivale à renovação, para determinados meios religiosos pode estar ligada à energia sexual. E qualquer elemento, seja ele biológico ou material(objetos), possui outras interpretações. Esse fenômeno ocorre também em ambientes e lugares que, na visão simbólica, admitem outras inúmeras percepções e sobreposições de camadas de significação. Tal fenômeno é descrito por Michel Foucault pelo conceito de heterotopia:

“Heterotopia (aglutinação de hetero = outro + topia = espaço) é um conceito da geografia humana, elaborado pelo filósofo Michel Foucault, que descreve lugares e espaços que funcionam em condições não hegemônicas. Foucault usa o termo heterotopia para descrever espaços que têm múltiplas camadas de significação ou de relações a outros lugares e cuja complexidade não pode ser vista imediatamente.”(CAVALHEIRO, Maria Helena. Food e Las Divas: práticas na fronteira entre arte do interesse público, arquitetura e cidade, In Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 26o, 2017, Campinas. Anais do 26o Encontro da Anpap. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.4277-4291.)

A leitura das Heterotopias com as uma análise cuidadosa das cartografias sociais captura um retrato temporário da cidade simbólica e como qualquer pesquisa pode gerar dados qualitativos que podem prospectar tendências de comportamento. A partir de uma conjuntura global, associado às pautas dos meios de comunicação em massa, dialogando com uma cultura específica: traçando e entendendo os territórios e suas identificações, é possível visualizar tendências culturais de transformação da cidade que, logicamente, influem sobre mudanças mercadológicas, políticas e geográficas.

“A cartografia coloca-se o desafio de conduzir a heterotopias: espaços outros, novos mundos, novas paisagens, novas relações, também novas formas de existência e de subjetividade, novos modos de relação do sujeito consigo mesmo que possibilitem exercício de liberdade – não liberdade como ideal abstrato, posto a priori, mas como prática concreta, como linha de fuga.”(PRADO;TETI, 2013, p.57)

Atualmente existe uma nova profissão no mercado de Produção Cultural que perpassa e entende a cartografia social de determinado ambiente, a partir da vivência, estudo de perfis e cartografia social, vinculado à área de comunicação e que produz seu relatório qualitativo de determinado ambiente e o aplica em uma intervenção urbana em formato de evento, acontecimento, experiência etc, que é o *Hacker Cultural*.

1.4.1 Hacker Cultural

Para entender o que esse profissional faz, cabe a nós apenas uma “dichavada” nos termos que o compõe começando pelo termo *Hacker*. *Hacker* é uma derivação do inglês da palavra *Hack* que surge na década de 60 quando um entusiasta da tecnologia conhecido como Peter Samson começa a tentar decifrar e fazer adaptação em alguns sistemas elétricos que chegavam a sua mesa de trabalho. *Hack* numa tradução livre pode ser interpretado como “gambiarra” ou “improviso”.

O hacker cultural é exatamente o profissional que busca esses improvisos e gambiarras a favor da cultura num sistema diferente do elétrico, o social. Normalmente um improviso ou gambiarra não são atitudes tomadas a partir de um aval oficial, termos, decretos ou leis, ou seja, não autorizadas formalmente. Ele acontece por necessidade. O hacker cultural surge da necessidade de ambientes para a promoção de cultura e lazer num governo que cortou os gastos destinados a isso. Atualmente, a palavra hacker também possui conotações mal-intencionadas devido aos processos midiáticos que expuseram ações não autorizadas de hackers, de sistemas elétricos e digitais, a favor ou contra instituições. Sugere interpretações de ser aquele que invade ou toma algo. Que no caso, por certo ponto de vista, acontece também com o hacker cultural.

É necessário o profissional conhecer a cidade concreta e simbólica para ocupar, tomar, invadir, normalmente, algum espaço geográfico improdutivo em prol da cultura realizando atividades para a comunidade local que atraia o público de fato e transforma o ambiente em um lugar vivo e ocupado. É importante a colocação que

quando o espaço é modificado ele permanece no seu ambiente físico para ser utilizado pela comunidade. Não é tão somente um acontecimento pontual, é uma intervenção que modifica as simbologias de um imaginário urbano de um determinado local que normalmente não produz relação com a comunidade e tem a simbologia quase morta, de abandono ou sem função (ruas, estacionamento, prédios abandonados) e a transforma em área de lazer, como, por exemplo transformar um estacionamento em quadras poliesportivas após um evento de basquete.

O Guia Prático de Intervenção Urbana apresenta o início de uma percepção daquilo que pode ser transformado na cidade. Ao “colocar a mão na massa” o interventor trabalha a habilidade de percepção assim como num esporte. Cada metro quadrado de parede é um pedaço de cidade hackeada mas o passo principal é entender o ambiente que está e conseguir, a partir da intervenção, otimizar o espaço e se fazer perpetuar. É como um próximo passo pois o primeiro é sabido que na arte pública a mensagem tende à efemeridade. É preciso entender as estruturas da obra para uma produção duradoura.

1.5 Ocupação da cidade

Ocupar a cidade é o prato preferido do interventor urbano, do artista de rua. A obra pronta é a sobremesa. Mas ocupar a cidade abre duas possibilidades de descrição.

É possível, primeiramente, ocupar a cidade com a prática de deambular por ela, caminhando, de bicicleta. Nas deslocções de um corpo físico. Nada muito rápido. Lefebvre afirma que os carros acabaram a prática de vivência da cidade¹. As pessoas que possuem carros não praticam a arte do encontro, não esbarram e nem percebem mudanças sutis de grande importância. A crítica de Lefebvre continua em entrevista de Michel Régner (1972) para o, ***L'Office National du Film du Canada***, sobre as cidades que possuem diferentes camadas e que criam, nas sociedades, espaços segregados e/ou particulares. Temos esses exemplos nas mais diversas metrópoles pelo mundo caracterizada pela separação das periferias, favelas e, pelos condomínios de luxo, afastados do centro ou próximos a áreas nobres. E essa divisão social vai de contraponto ao fenômeno da diversidade da urbe e do encontro; do debate e da viabilização de diferentes formas de convivência. Faz-se também uma crítica forte aos espaços especializados como setores comerciais, hospitalares, turísticos, esportivos que ficam refém de um pretexto de funcionalização, como acontece em Brasília, por exemplo e cujas recentes e crescentes intervenções urbanas tentam subverter. “O espaço especializado é um espaço morto” (LEFEBVRE, 1972) por ser preenchido por apenas uma atividade principal em certo momento, logo, após seu objetivo, o espaço torna-se vazio, sem indivíduos que perambulam por ele assim, conseqüentemente, são atribuídos como perigosos.

Brasília, a cidade planejada; na qual o Guia Prático de Intervenção Urbana circulará, diferente de suas outras regiões administrativas (lê-se periferias) que constituem cidades concreta e simbolicamente estabelecidas de forma orgânica, possui praticamente todos os lugares especializados. Brasília é dividida em quatro escalas:

“O plano de Brasília não é apenas um desenho, é uma concepção de cidade, traduzida, nas palavras de seu criador, por quatro escalas distintas: a monumental, a residencial, a gregária e a bucólica.

A escala monumental está configurada pelo Eixo Monumental, desde a Praça dos Três Poderes até a praça do Buriti. A escala residencial, que simboliza a nova maneira de viver, própria de Brasília, está representada pelas superquadras das Asas Sul e Norte. A gregária (ou de convívio) situa-se na Plataforma Rodoviária e nos setores de diversões, comerciais, bancários, hoteleiros, médico-hospitalares, de autarquias e de rádio e televisão Norte e Sul. A bucólica, por sua vez, confere a Brasília o caráter de cidade-parque é constituída por todas as áreas livres destinadas à preservação paisagística e ao lazer.”(BLOG ARQUITETANDO. As quatro escalas de Brasília. Disponível em:<<https://arquitetandoblog.wordpress.com/2011/02/23/as-quatro-escalas-de-brasilia/>>. Acesso em mai 2019.)

Não é à toa que sabemos que Brasília, a priori, não é uma cidade do encontro, as pessoas não caminham pelas ruas. Até a escala gregária que tinha como espaço especializado a atividade do convívio é apenas uma contingência de pessoas devido à rodoviária e às atividades que permeiam o horário comercial. Mas após certo horário o espaço também morre e torna-se perigoso. É uma cidade que anseia ocupação.

A outra forma de ocupação é botar a mão na massa, no papel, na caneta, na tinta, no som, no perfume. Quando uma obra é realizada, além de modificar o imaginário urbano ela traz em si uma afirmação muito evidente: alguém esteve aqui. Parece simples, mas identifica no observador que existe ali um fator humano. Uma cidade “limpinha” parece uma maquete, algo recém-formado sem modificação humana. Esse conforto de saber que alguém passou por ali produz por si só o sentimento de não estar sozinho, ou seja, “tem mais gente por aqui”. Traz pro lugar um simbolismo que o completa de significados e ocupa o aparato sensível e transforma num lugar habitado.

Existem maneiras diversas de expressão artística, de botar a mão na massa de formas objetivas e diretas. Aqui cito as mais comuns, de forma geral:

- Píxo: É um escrita que, normalmente, utiliza-se a lata spray ou jet, caneta, ou rolinho de tinta.
- Grafite: É um desenho livre a partir de camadas de tinta e contornos, costuma-se usar jet e tinta em lata e rolinho.
- Stencil: É como um carimbo, recorta-se de uma superfície algum formato desejável e aplica-se tinta por cima. Após retirar ou negativo(ou positivo) da imagem a figura está formada.
- Lambe: É como um cartaz colado, imprime e cola, do tamanho e formato preferível. Tem esse nome pela necessidade de exagero de aplicação da cola na frente e no verso do papel.
- Projeção: É realizado normalmente a partir do retroprojektor que a partir da luz produz a imagem numa escala variável que se molda em qualquer superfície sólida.
- Performance: É um ato cênico na rua.
- Eventos: Festas, experiências, acontecimentos variados que intervêm de forma artística.
- Stickers: São adesivos.
- Murais: Grandes painéis pintados de diversas formas como se a tela da obra fosse a superfície da cidade.

1.6 Arteiros

Apesar da prática de intervenção ainda ser um tabu social, alguns interventores urbanos são reconhecidos, atualmente, de forma mundial pelo trabalho artístico que executam. Existem ainda aqueles reconhecidos nacionalmente e por fim os que são reconhecidos regionalmente. Não podemos negar a eficiência e o trabalho artísticos de milhares de autores anônimos que praticam diariamente um diálogo com a rua, e vice e versa. Abaixo a apresentação de algum deles:

1. Um dos artistas conhecidos mundialmente, citado acima na discussão teórica é o Banksy. Nascido na cidade de Bistol, o artista britânico que, possui obras pelo espalhadas em vários países, busca na maioria das suas obra a crítica política e social. Com alguns livros publicados e alguns documentários sobre suas obras, Banksy é ainda anônimo. Apenas artistas muito próximos conhecem sua verdadeira identidade e ainda a mantém em segredo. Sua principal ferramenta de trabalho é o stêncil que funciona como um carimbo de uma imagem recortada, normalmente, em um molde de plástico que pode ser executado mais de uma vez. Atualmente Banksy produz quadros, *prints*, e murais *indoor*.



2. **Broken Fingaz** é um coletivo israelense, formado em 2001, que viaja o mundo aplicando murais, grafites e exposições artísticas em diálogo com a cultura local. É como uma residência. Eles viajam, observam a cultura e seu imaginário urbano e produzem uma série de obras em espaços públicos além de exposições a céu aberto. O coletivo registra todas as suas viagens produzindo um material audiovisual de excelente qualidade que gera uma memória e um portfólio para a equipe.



3. No Brasil, na cidade do Rio de Janeiro, existe um coletivo chamado **Nata Família**. A junção de alguns amigos renderam a criação de alguns dos stencils mais famosos do Brasil. Inclusive fazendo parte da capa do álbum **Com Os Neurônio Evoluindo**, do grupo de rap carioca Cone Crew Diretoria. A sobreposição de cores, a utilização de outros materiais incrementam na originalidade do grupo.



4. E por último mas não menos importante, três artistas, que se denominam como time de criação **Bloco A**, trabalham com ilustração, design e “mão na massa”. Residentes da cidade de Brasília o grupo atua na produção de diversos tipos de intervenções com instalações, murais e lambes. Também conhecidos como “os meninos da quadra”, possuem em sua identidade o reconhecimento de pertencerem a uma sistematização de cidade planejada que não deu certo e brincam com as heterotopias do ambiente.



2. Processo de criação do guia

2.1 Motivações, memórias e experiências

Para quem acredita nos cosmos em sua astrologia, eu, sagitariano com ascendente em câncer e a lua em peixes, fui uma criança “da rua”. Fui criado por vó, que diferentemente das lendas sociais, não me privou de uma educação firme, ou seja, não foi fácil. Nascida e criada na roça, minha avó não poderia aceitar um neto preguiçoso. “Às oito horas da manhã!? Menino tem que estar na rua brincando e não dormindo no quarto!”. Assim, cresci com uma quantidade de liberdade e independência acima da média, em comparação às crianças da mesma idade daquela época, o que fez com que meu diálogo com a rua começasse cedo.

Entendendo que na época (anos 90) havia o contexto de uma cidade mais segura, além de uma situação de privilégio por essas ruas tratarem-se de uma área privilegiada economicamente em Brasília (Plano Piloto - Zona Central), havia ainda um fator preponderante para que meu olhar se voltasse às ruas numa posição de observador, retirando-me do meio e o tornando-a objeto. Eu morava com meus avós e visitava meus pais. Na semana eu ficava com minha avó e nos fins de semana com os pais, um fim de semana com minha mãe e outro com meu pai. Não que isso fosse seguido à risca, mas periodicamente eu saía do centro da cidade e ia pra casa do meu pai que ficava no Gama (cidade periférica na região sul do Distrito Federal) ou pra casa da minha mãe em Sobradinho (outra cidade periférica na região norte do Distrito Federal).

Nesse deslocamento para três regiões diferentes da cidade eu percebi, desde criança, que as amizades, os valores, as brincadeiras, as gírias, as verdades de cada lugar (principalmente falando deste lugar como um espaço público comum a todos e entendendo-o também como um ambiente fora de casa, do ambiente privado, ou seja, a rua) e isso naturalmente, por ser criança e querer me adequar a ciclos sociais, criou em mim habilidades adaptativas de amizade. Fez-me entender, e desde então observar, que há formas diferentes de agir e se comunicar na rua e compreender fenômenos sociais de status e suas formas de diálogos em diferentes territórios.

Adquiri um olhar mais refinado sobre costumes sociais dos jovens. Minha família de classe média me deu uma condição de morar no Plano Piloto, mas nunca tivemos muitos privilégios. Tive amigos mais ricos e amigos mais pobres e, na soma qualitativa disso, descobri que eu não me encaixava em nenhum lugar que estava e esse reconhecimento se dá por volta da adolescência. Meus amigos do Plano tinham mais condições financeiras para se divertirem que eu, logo, na época, por um lado sentia-me inferior. Não podia ir em todas os eventos sociais. E, por outro lado, meus amigos do Gama ou de Sobradinho me chamavam de *Playboy* (na conotação de privilegiado e ignorante, por não ter o conhecimento e a experiência do que é morar na periferia e ter a experiência disso). Então... onde eu me encaixava? Essa pergunta reflexiva foi o principal motivador que trouxe a mim o primeiro contato e relacionamento com o que chamo de “falar com as paredes”. Falar com as paredes é entender pelo contexto urbano da cidade e seus habitantes, como as regras do jogo funcionam em cada lugar, a percepção de que o lugar que eu estou já me diz sobre quem está nele.

Porque essa história introdutória? Para afirmar que fui, sou e serei parte do meu objeto de estudo. Ainda que, para fins de pesquisa eu me coloque como observador, não há como distanciar o aspecto subjetivo de um pesquisador que também é realizador, interventor urbano e, portanto, se envolve participativamente com o processo. Pude assim descobrir fenômenos comunicacionais possíveis em algo que gosto e sou. Este trabalho faz parte de mim e vice e versa.

Depois dessas experiências quando criança e adolescente, pensando um contexto social, não tive muitas dificuldades na adaptação e no desenvolvimento de expertises que me deram vantagens em relações políticas, negociações, romances e imprevistos. A minha aproximação da cultura Hip Hop denominou parte dessas habilidades naturais com bordões, refrões e versos, como, resumidamente: “aquilo que só rua ensina”. Na prática, foram formas de aprendizado fora da tutela familiar. Uma metodologia de ensino sem o freio do amor, do cuidado, do carinho e da preocupação. Uma metodologia arriscada pela falta de proteção, mas também preparatória para a criação de uma autoproteção que me acompanha e me molda até os dias atuais. É o treinamento do instinto. O fato da convivência fora do domo

privado abre a possibilidades de encontros e ambientes ricos em diversidade, a rua é o espaço público, o comum a todos, onde o mundo pode chegar até o ator social. Como acima citado por Lefebvre, é de comum direito o ir e vir, as relações e as trocas sociais inerentes ao ser humano.

Ao ingressar na faculdade, não era contestável a noção que o ambiente transmite uma mensagem. O curso de comunicação e suas teorias elucidou a relevância e o entendimento entre o emissor e o receptor da mensagem. Neste estudo entendemos o emissor como o ocupante do espaço público urbano, da cidade. Vamos entender a cidade como um organismo pensante, pulsante. Fluxo de informação carregado por pessoas que manipulam e otimizam sua comunicação a partir do domínio de tecnologia em espaços físicos providos de ecos e ruídos. Não pensaremos em prédios frios divididos por ruas que apenas nos servem de moradia e proteção, apenas como meio para de realização de algo. A cidade é um organismo vivo, em que cada parte tem sua função e tudo funciona em conjunto - ou deveria funcionar. A cidade pensa de várias formas. Pensa individualmente e coletivamente. Pensa diferente em cada ambiente com cada célula (nós, indivíduos) única pensando algo único no seu processo e deslocamento diário.

Uma certeza é, a rua comunica. Comunicação realizada de forma verbal, não verbal, sonora, imagética e energética. A partir dessas percepções, minhas indagações começam a tomar forma. Como ela comunica? Quanto ela comunica? A quem ela comunica? O que ela comunica? Concordemos que tais mensagens são o produto da soma de encontros. Encontro de pessoas com pessoas, encontro de pessoas com lugares e um possível encontro de lugares com lugares. Afinal, quantas coisas não acontecem nas fronteiras, elas por si, já comunicam o início ou fim de algo.

É evidente que todas essas reflexões pressupõem que intervir e o produtos dessas intervenções são fruto de fatores humanos. A natureza por si interage mas não seria possível ter essa informação comentada, registrada e perpetuada sem a espécie humana. Existe alguém construindo, interagindo e transformando o ambiente. Não estarei preocupado com o mistério do autor de alguma obra ou sistema, mas, sim na importância do resultado e sua influência. Em si, a rua faz

parte de uma engrenagem, de um sistema socialmente organizado e contínuo gerado por uma repetição de ações e costumes que podemos denominar como o cotidiano ou a rotina. Este ciclo faz com que cada célula entenda e perpetue sua função no organismo. Quanto mais repete-se o movimento, o percurso, a ação, a programação, mais fácil torna-se sua prática. Repetir algo tende à automação que pode ofuscar acontecimentos, conseqüentemente, a perda da sensibilidade de receber a mensagem que o ambiente expressa. Este trabalho propõe-se a elucidar a importância das mensagens que interferem na atividade cotidiana e causam reflexões que, as vezes em frações de segundo, descarrilam o pensamento automático.

Um momento importante na tomada de decisão da construção e abordagem desse tema, foi a minha vivência na cidade Rio de Janeiro. Por lá, comecei a trabalhar em uma organização que oferece produtos e serviços voltados à cultura jovem e fomenta a criação de conteúdo de *lifestyle* (estilo de vida), e em dado momento eu fazia parte da equipe de comunicação. Uma das preocupações reais estratégicas da empresa era o entendimento do perfil do seu público e, dada minha experiência com meu curso de formação superior, Comunicação Organizacional, e minha experiência de vida adaptativa, pude assumir e me infiltrar com a função de entender como cada público se comportava em bairros diferentes, visto que a organização possuía, na época, 8 filiais, cada uma em um bairro diferente do Rio de Janeiro.

Foi o momento em que estudei pela primeira vez como o público era afetado por este produto de costumes, culturas, políticas e econômicas geradas por aquele recorte social daquele bairro, daquela rua. O foco foi no porquê aquelas pessoas eram afetadas pelo ambiente e como, dessa forma, se moldava um comportamento. Estudo voltado para o indivíduo, ou como abordado no campo aplicado da Comunicação: ações orientadas ao usuário. Depois deste momento, de entender como funcionavam amostras de públicos de cada bairro, com uma facilidade de observar por não pertencer àquela cidade, incorporei em mim as informações com base em certos costumes.

A partir daí meu objetivo mudou para entender como aqueles públicos iriam se comportar. Comecei a trabalhar como *coolhunter* que, numa tradução livre, podemos chamar de caçador de tendências da nova geração, que diferencia do modelo original pela interação e vivência real com o público por intermédio de uma pesquisa social, antropológica e etnográfica imergindo no objeto de estudo e de certa forma tornando-se um elemento infiltrado no ambiente. Assim, fui colhendo e entendendo mais sobre a dinâmica dos indivíduos no Rio de Janeiro. Logo depois desses estudos, comecei a fazer parte das equipes de comunicação que organizavam, desenhavam e produziam eventos em parceria com as Marcas que dialogavam com o mesmo público, principalmente em eventos chamados de Ativação de Marca, num lançamento ou realização de um produto, ou campanha. Agora o objetivo era criar eventos que atraíssem o público alvo a partir da experiência. Não sabia na época, mas naturalmente eu estabelecia uma divisão de nicho que enquadra no mapeamento do imaginário urbano, na cartografia social proposta por Foucault e Deleuze.

Trabalhar com espaços urbanos sempre foi algo inquietador. Depois de lidar com pessoas que são produtos de um ambiente, fui incumbido de criar, junto com uma equipe, ambientes comuns que atraíssem um grupo específico de jovens. Neste momento eu encaro pela primeira vez a análise e estudo de espaços públicos e suas capacidades de transformação. Na titularidade mercadológica, acabo de sair da tarefa de *coolhunter* para atribuição de *Hacker cultural*. Este título parece não dizer algo tangível mas comumente entendemos um termo *hacker* como invasor, aquele que toma furtivamente.

E por fim, realmente é algo como isto, porém, dedicado aos espaços públicos. Ele “toma” algo que possui uma função determinada como função principal num ambiente tal qual: ruas, praças, prédios, viadutos e etc. e modifica para uma outra função voltada à produção cultural. Quando se modifica um espaço público para um determinado evento, festival, acontecimento, não é possível datar um prazo de validade para a modificação. Obviamente, visto que o evento determinado que acontece durante a invenção acaba e a rua e o espaço público continuam. Num destes trabalhos transformamos um estacionamento em quadras de basquete e

pistas de danças que após o festival foi aderido pela comunidade e periodicamente outros eventos utilizaram o espaço, modificando seu uso permanentemente, mesmo após o final da ação. É importante saber que o hacker cultural atua dentro da ética e moral da profissão, promovendo uma transformação no espaço, afim de abrir possibilidades de cultura e entretenimento para a comunidade.

Após estes dois tipos de trabalho, encerrei minha moradia no Rio de Janeiro e voltei para Brasília para terminar meu curso superior. Cogitei e refleti bastante sobre a possibilidade de desenvolver meus estudos, para o trabalho de conclusão, embasado nestas duas profissões novas no mercado e que dialogam com a comunicação: *coolhunter* e *hacker cultural*. Após iniciar meus estudos constatei que no íntimo dessas áreas há uma relação entre indivíduo e ambiente e algo que tem o poder de modificá-los. Este poder é a arte. Entendi que nós, indivíduos, já somos uma possibilidade de arte e intervimos diariamente nos espaços com nossas ações e personalidades. E que podemos mudar tudo. Intervir e modificar a nossa casa, a nossa rua, nossa cidade, nosso país e o mundo. E queria que outras pessoas entendessem a relevância disso. Precisamos intervir na cidade. Precisamos ser intervenção. Assim surge o Guia Prático de Intervenção Urbana para uma cidade planejada. Porque numa cidade planejada é fácil saber como sair do planejamento.

“Que eu desorganizando posso me organizar” (NAÇÃO ZUMBI, 1997)

2.2 O público alvo

Este é um estudo que propõe um produto prático, de simplicidade, praticidade e de instigação. Um guia para ser executado, realizado com o objetivo de criar uma reflexão, educar e gerar ações a partir disso. Para tanto, é necessário entender que certos grupos sociais teriam melhor aceitabilidade das propostas do conteúdo do Guia.

De modo geral, por sua característica de adaptabilidade e de busca pela vivência da cena urbana, adolescentes e jovens adultos abrangem mais possibilidades de compartilhar da mesma linguagem do guia. Adolescentes estão formando-se como indivíduo de forma mais independente e esclarecida do que quando na infância, possuem energia e pulsação. Jovens adultos ainda não estabeleceram rotinas materiais e familiares que possam exigir responsabilidades e disciplinas necessárias para sustentar um rotina. Temos então dois grupos principais por questões etárias, sociais, temporais e de ocupação.

Dentro desses grupos é necessário ainda fazer alguns recorte. O guia será distribuído gratuitamente em locais públicos que acionem e encontrem um público diverso(rico em diversidade racial, de gênero, de classe e etc). Sua primeira tiragem pretende contemplar o bairro da Asa Norte por suas características que englobam um lugar que possui uma universidade pública (UnB) que, por isso, agrega estudantes, servidores e terceirizados de vários outros bairros ou regiões administrativas do Distrito Federal além de outras partes do país e do mundo. Abriga, também, uma malha rodoviária mais diversa para atender o público universitário que pode levar este conhecimento para os demais cantos da cidade.

Este conhecimento é para ser copiado, multiplicado e transformado pela vivência urbana. Fora da universidade, nas localidades residenciais, devido ainda a forte influência da universidade, a Asa Norte destaca-se como um bairro jovem. Repúblicas estudantis, bares, festas e eventos culturais são comuns. Este espaço demográfico é localizado ainda próximo à zona central da cidade que possui em si o centro comercial e administrativo, assim, o custo de vida para morar na região não é barato e em contraponto à parcela de um público universitário existe uma parcela da

população de classe média alta. Este encontro social, econômico e cultural é a receita perfeita para este produto. Seguem abaixo dados retirados da Codeplan – Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios - Plano Piloto - PDAD 2016 que ilustram amostras de público residente. Salientando que na Asa Norte existe uma massa populacional que desloca-se da periferia para trabalhar e estudar na região e esse público é, precisamente, a amostra mais relevante socialmente para a utilização do produto.

O público-alvo deste produto são indivíduos com idade entre 16 (dezesesseis) a 27 anos que frequentam o bairro da Asa Norte (Brasília-DF).

Tabela 1.1 – População segundo o sexo - Plano Piloto - Distrito Federal – 2016

Sexo	Plano Piloto		Asa Norte		Asa Sul		Outros Setores	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Masculino	103.472	46,95	55.354	47,42	39.144	46,20	8.973	47,42
Feminino	116.921	53,05	61.390	52,58	45.581	53,80	9.952	52,58
Total	220.393	100,00	116.744	100,00	84.725	100,00	18.925	100,00

Fonte: Codeplan – Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios - Plano Piloto - PDAD 2016

Tabela 1.2 - População segundo os grupos de idade - Plano Piloto - Distrito Federal – 2016

Grupos de Idade	Plano Piloto		Asa Norte		Asa Sul		Outros Setores	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
0 a 4 anos	10.584	4,80	5.924	5,07	3.445	4,07	1.214	6,42
5 a 6 anos	3.444	1,56	1.962	1,68	1.211	1,43	270	1,43
7 a 9 anos	4.523	2,05	2.073	1,78	2.044	2,41	405	2,14
10 a 14 anos	8.507	3,86	4.184	3,58	3.142	3,71	1.181	6,24
15 a 18 anos	8.573	3,89	4.443	3,81	2.915	3,44	1.214	6,42
19 a 24 anos	18.183	8,25	10.515	9,01	6.284	7,42	1.383	7,31
25 a 39 anos	55.703	25,27	31.732	27,18	18.777	22,16	5.195	27,45
40 a 59 anos	60.211	27,33	32.659	27,97	22.565	26,63	4.994	26,37
60 a 64 anos	13.396	6,08	7.479	6,41	5.073	5,99	843	4,46
65 anos ou mais	37.269	16,91	15.773	13,51	19.269	22,74	2.226	11,76
Total	220.393	100,00	116.744	100,00	84.725	100,00	18.925	100,00

Fonte: Codeplan – Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios - Plano Piloto - PDAD 2016

Tabela 1.3 - População segundo a cor ou raça declarada - Plano Piloto - Distrito Federal – 2016

Cor ou Raça	Plano Piloto		Asa Norte		Asa Sul		Outros Setores	
	Nº	%	Nº	%	Nº	%	Nº	%
Branca	149.378	67,79	79.347	67,96	59.777	70,56	10.255	54,19
Preta	3.154	1,43	1.444	1,24	833	0,98	877	4,63
Amarela	3.999	1,81	3.999	3,43	0	0,00	0	0,00
Parda	63.786	28,94	31.954	27,37	24.039	28,37	7.793	41,18
Indígena	0	0,00	0	0,00	0	0,00	0	0,00
Não sabem	76	0,03	0	0,00	76	0,09	0	0,00
Total	220.393	100,00	116.744	100,00	84.725	100,00	18.925	100,00

Fonte: Codeplan - Pesquisa Distrital por Amostra de Domicílios - Plano Piloto - PDAD 2016

Cruzando a análise do dados fornecidos pela Codeplan, somando a compreensão que o plano piloto abriga as oportunidades de empregos ocupados pela zona periférica. Os dados e a interpretação empírica contemplam o alcance do produto no público alvo.

2.3 Conceito, formato, elementos visuais e usabilidade

Dentro da temática de intervenções urbanas o momento em que decido fazer um Guia Prático de Intervenção Urbana surge da fadiga de uma esperança de encontrar algumas literaturas sobre supostos manuais de intervenção urbana. Sempre uma experiência frustrante. Todos os supostos manuais eram algumas dicas rasas e o portfólio do artista. Como eu não encontrava e sabia que não haveria muitas dificuldades de tratar sobre o assunto pela minha vivência, decidi fazer um. Quando delimito o público para Brasília e para Asa Norte percebi uma boa originalidade no projeto e decidi encarar de vez.

Distanciando-me do discurso de oferecer um manual de intervenção e entendendo o processo de criação artística como, tão individual e subjetivo, decidi apenas não ser pretensioso em dizer que conheço “o manual” ou algo como “o jeito certo de fazer”. Por isso proponho um guia com o objetivo de ser prático e sugerir etapas de aprendizagens simples de pôr em prática e destravar certos preconceitos. Para que nós possamos nos expressar mais e exercer nossos direitos para nos sentirmos livres. Justifico o guia, também, como um produto de profundidade científica que procura atribuir créditos a práticas tão subjugadas como as que surgem da cultura de rua. Principalmente no atual modelo de governo do país. A situação política também exige um posicionamento e a ocupação como resistência de nossas identidades.

Trouxe também uma inquietação adquirida durante minha vivência em universidade pública, no caso a Universidade de Brasília. Dentre as bases tripé que constituem universidade: Pesquisa, Ensino e Extensão, a última, como sabemos, é a mais frágil. Percebo que a comunidade externa não percebe e/ou não tem acesso à produção acadêmica e científica produzida na universidade. Eu queria um produto que fosse pras ruas com o meu nome e o da minha universidade.

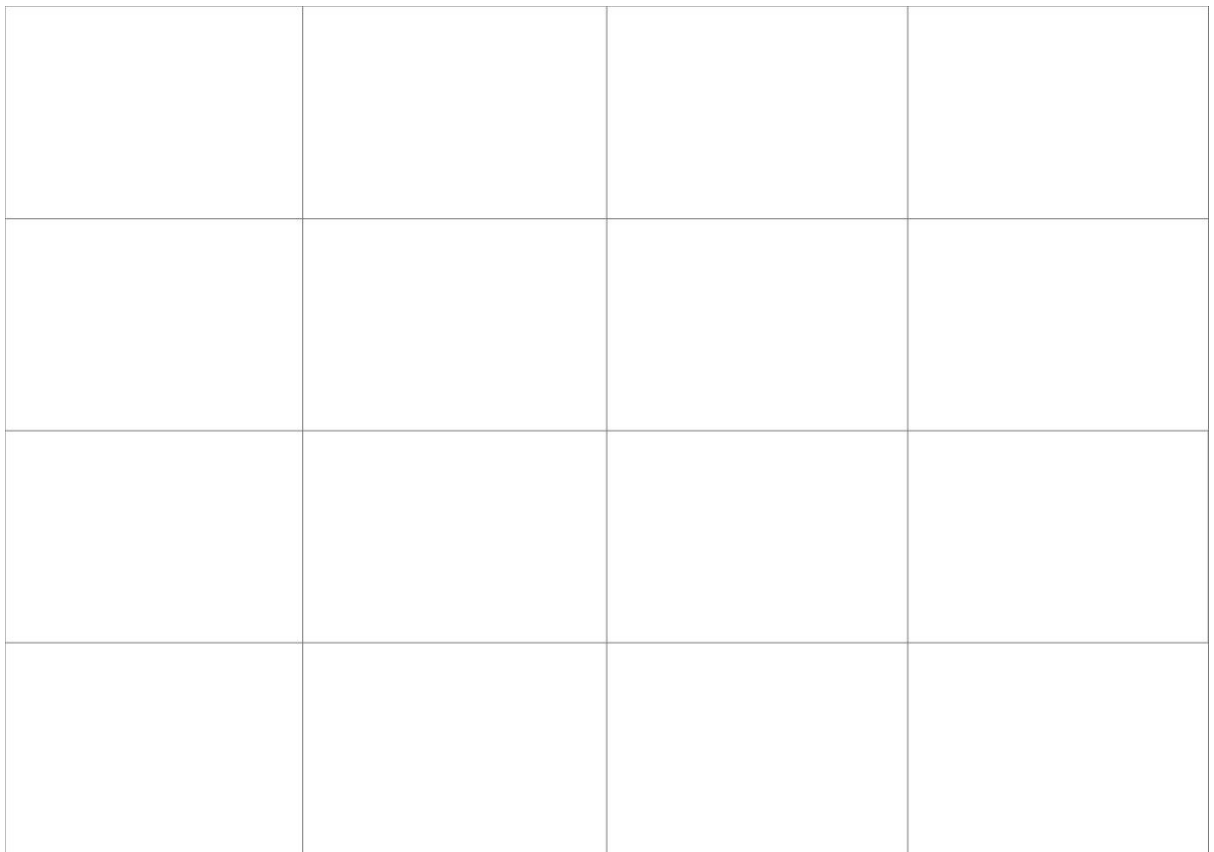
Por isso escolhi o formato que se enquadra no modelo mais democrático possível de acesso: o formato ZINE. Uma zine é uma revista física de rua normalmente impressa em papel internacional (A4, A3, A2...) dobrado, recortado, modificado de forma livre. A zine compreende uma circulação pequena e regional no

espaço público, utilizados imagens próprias ou apropriadas, colagens e textos. Costuma possuir temas sociais, porém, atualmente, é possível encontrar zines conceituais e artísticas.



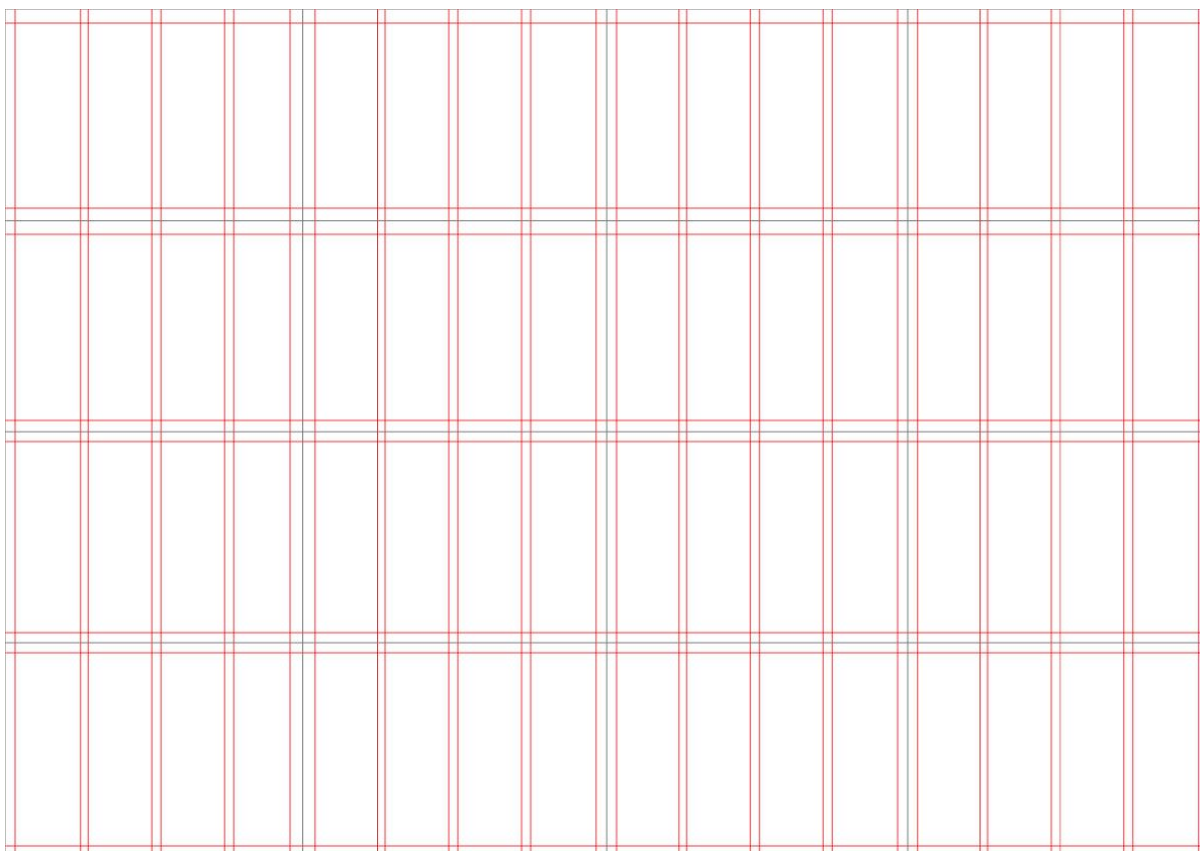
Para baratear os custos e pela praticidade, optei pelo formato de folder de um papel A3 com de seis dobras totais. Fechado possui 10,4 centímetros de largura e 7,4 centímetros de altura. Que representa $\frac{1}{8}$ do tamanho do papel A3 proporcionalmente.

A forma de abertura do folder e a direções das dobras foi criada a partir de testes práticos. Entreguei um esboço do guia para uma amostra de 14 amigos e percebi a partir da análise visual que um jeito mais orgânico de abrir o papel é majoritário. Adotei esse modelo e organizei a ordem dos capítulos a partir disso.

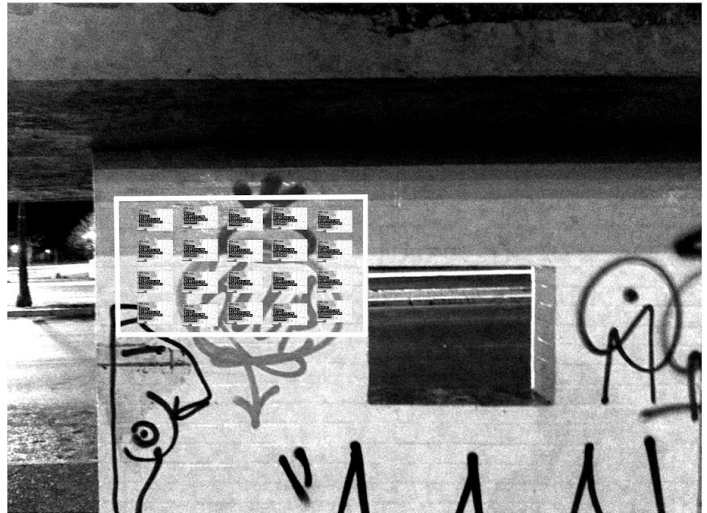


Quis trazer pro guia as características da arte pública, que é diversa, sobreposta, composta por inúmeros elementos da formação da cidade real, simbólica e do imaginário urbano.

Para adequar ao conceito utilizei um grid de 16 barras para poder criar a ilusão de uma “bagunça organizada” elementos que remetem à aleatoriedade mas que comportem dentro de uma ética organizada para dar credibilidade ao primeiro encontro com o produto.



O Guia será distribuído em forma de intervenção. Será colado em superfícies de lugares de lazer e espera na cidade como, bancos, paradas de ônibus, áreas de convivência, praças. Em superfícies pequenas em grupos de 6 guias divididos em duas linhas de três colunas ou três linhas de duas colunas de forma simétrica e em superfícies grandes 20 guias com quatro linhas e cinco colunas ou cinco linha e quatro colunas.



Três tipografias foram escolhidas para o guia. A primeiro, para o título foi a fonte **OCR A Std**. A segunda, escolhida para enumerar e intitular os capítulos é a fonte **Axis**. E por último, a fonte que compreende o corpo do texto é a **Orator Std**.

- OCR A Std

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Z

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- Axis

**A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Z**

**a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z**

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

- ORATOR STD

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Z

A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Todas as imagens do produto têm ligação com teóricos da referência bibliográfica, obras públicas de artistas globais, brasileiros e regionais e formas de intervenção.





Após a disposição das imagens, a diagramação passou pelo processo de construir espaços para a caixa de diálogos, textos e capítulos .

A paleta de cor decidida foi a preta e branca, primeiro, para diminuir os custos e , segundo, por adequar-se melhor à estética da rua, de lambes e cartazes da cidade, já suficientemente tomada por intervenções cheias de cor. O preto e branco pode tornar-se um destaque sobre as camadas de intervenção coloridas. A partir dessa escolha o design foi cuidadosamente tratado entre o equilíbrio e contraste do negativo e positivo, que se ressalta ainda mais quando opta uma paleta apenas com as cores preto e branco. Utilizando, imagens, textos, ilustrações e colagens.

2.4 Orçamento

Para a aplicação do produto que engloba pelo menos 40 pontos de intervenção. Seria interessante, pro alcance da peça e ativação do guia pelo menos 1.000 cópias.

- Cada impressão do papel A3 frente verso custa R\$2,00.
- A cópia frente verso R\$1,00.
- Tiragem pretendida: 1.000 cópias.
- Valor: R\$1.001,00

3. O Guia Prático de Intervenção Urbana e conteúdo

O Guia Prático de Intervenção Urbana é dividido entre dez capítulos que pretende, de maneira objetiva, fazer com que o público alvo entenda a necessidade de praticar a intervenção e como isso não se dá de maneira complexa que, na verdade, é bem simples. Abaixo segue um pequeno resumo de cada capítulo e seu respectivo texto.

1. O que é. No capítulo um a primeira reflexão é deixar evidente que um guia não é um manual e não tem a pretensão de dizer o que é certo e errado. Que são apenas dicas para o início da prática.

Texto. O Guia Prático de Intervenção Urbana é um guia (novidade rs) e é um guia(rs) porque não tenho a prepotência de dizer que é um manual porque não existe uma forma exata de fazer arte. Cada umx tem a sua forma, seu jeito e seu processo de materializar a criação artística.

Esse guia está dividido em 10 capítulos: ♦ O que é; ♦ Pra que; ♦ Quebre! ; ♦ O lugar; ♦ Ferramentas; ♦ Logística; ♦ Personagem; ♦ Criatividade; ♦ Memória; ♦ Finalmentes. Entre em contato para mais instruções.

2. Pra que? O segundo capítulo propõe uma literatura sensibilizadora e de conscientização do processo, da importância e do direito de produzir intervenção urbana.

Texto. Esse guia serve pra ir de encontro as pessoas e fazer entender que se expressar, a partir da arte, não é algo difícil ou complicado, é simples.

Este papelzinho dobrado é o resultado de um trabalho de conclusão de curso(ttc) da faculdade de comunicação da universidade de Brasília produzido e escrito pelo @good061.

É preciso ocupar o espaço público. O espaço público habitado é um espaço seguro. Temos esse direito que além de ir e vir, é o direito de nos comunicar e nos expressar. Temos esse direito amparado pelo artigo 19 e pelo artigo 27 da declaração dos direitos humanos que, resumidamente, diz que temos o direito de nos expressar como quisermos da forma que acharmos melhor e que também temos o direito de usufruir da cidade e seus espaços públicos em prol da arte e cultura. Da uma olhadinha lá, esse bilhete é verdadeiro. Quando colocamos a arte na rua damos ela à sociedade com um recado específico e simples - se tem uma arte ali é porque alguém esteve ali. O lugar foi ocupado, humanizado. Quando você coloca uma arte na rua, no mínimo você está deixando ela um pouco mais sua, como pintar uma parede da sua cor preferida... Você passa a se reconhecer fazendo parte daquele local. E isso acontece também com quem se identifica com a sua arte. A intervenção serve pra reconhecer a cidade como sua e também dos outros. A cidade é nossa e nós seres humanos somos o organismo vivo que dá sentido as coisas, podemos mudar o que quiser. Em si, somente de existir, já somos intervenção urbana, já modificamos o espaço sendo o que nós somos. Vamos dar voz ao mundo, gerar debates reais, a favor ou contra, democratizar a informação no ambiente público. A rua ainda tem o poder de credibilizar as mensagens efêmeras e passageiras do mundo virtual. Na internet assumimos múltiplos personagens falsos. Na rua somos nós e nossas ideologias. Não tem como fugir. Quando se vive a cidade, caminha, anda e perambula, nós aprimoramos nossa linguagem com ela, afina nossa sensibilidade e começamos a reparar detalhes que dizem muito. Dentro da cidade existe uma “cidade real” formada por ruas, prédios, casas, comercio, luzes etc. existe também uma “cidade simbólica” que representa aquilo que nós não vemos, que é a parte sensível, os discursos, as ideologias, os simbolismos, as memórias, os acordos informais que juntando tudo forma a nossa conhecida cultura de rua, que só quem é sabe e só quem sabe é. Me diz o que tu sente num muro, da forma que achar melhor, alguém pode estar precisando dessa mensagem, não seja egoísta ;)

3. Quebre!. No capítulo 3, é trabalhado o processo de desbloqueio mental. Entrando na parte artística. Provocando reflexões sobre a arte, o artista e a forma de desconstruir significados e significantes.

Texto. Calma,não é o que parece! A proposta aqui é realizar agora um processo mais interno. Vamos quebrar nossos paradigmas, nossas certezas, nossos significados e significantes. Porqueeee??

Pra quem não sabe, intervenção urbana é interferir na cidade, é fazer algo que por algum momento retire as pessoas das suas rotinas quadradas, da mesmísse e que faça seus pensamentos irem aonde normalmente(de acordo com seus costumes de acordar, estudar e/ou trabalhar e voltar pra casa)não iriam. E se existe algo que pode interferir na vida de todas as pessoas é a arte.

Porquê a arte?

Cada pessoa interpreta uma obra do seu jeito, da sua forma de ver o mundo de acordo com toda a sua bagagem existencial, ou seja, a arte atinge a todos e cada um de forma diferente e isso faz as pessoas olharem um pouco pra dentro, refletirem. E se conseguirmos fazer isso na rotina de alguém e tornar um momento um pouco mais interessante, é até mágico.

Hey você, se estiver achando que isso é só pra quem sabe desenhar, pintar, só pra quem é “artista” que “estuda arte” achou errrrraado ota%@&!&is. Todo mundo é um pouco artista, cada um tem sua formazinha de expressar sua arte. Até porque... O que é arte não é mesmo? Pra mim, eu, euzinho, arte é resignificar. E é a prática que eu proponho aqui neste capítulo. A palavra “resignificar” já diz muito sobre o conceito mas vamos brincar com os objetos,

com as formas, os lugares. Uma escova de pentear cabelo pode ser um microfone numa canção no banheiro certo? Leve isso para as ruas. Imagine colar esse pente na parede e colocar uma legenda “Microfone de banheiro”... interessante não?! kkkk Faça isso com tudo! Um buraco pode ser um portal. Um tênis velho abandonado pode ta sendo usado por uma pessoa invisível... Brinque e se divirta. Aliás, nem tudo precisa ter significado não. Imagina você pegar um lápis e colar ele numa parede branca lisinha. Cada pessoa que passar por ali vai entender algo diferente, uns vão tentar tirar outros vão procurar algum significado e isso já valeu. O que vale é a intenção e não a estética a priori. Espalhe vários bonequinho palito na cidade. Ele vira um símbolo e a artista por trás vira “aquela mina dos bonecos palito”. Isso não é por fama ou ego mas daremos sempre os créditos pra quem espalha arte na cidade, perambula pela cidade e vive a cidade e não apenas a habita. Lembrando que podemos interferir na cidade de diversas formas, no texto acima foram alguns exemplos práticos para a explicação. Mas é possível mudar umas rotinas de forma visual, sonora, olfativa e energética. Ainda vou plantar várias Damas da noite e mudar o cheiro da minha quadra!

4. O lugar. Neste momento o guia aborda sobre vários aspectos relevantes ao ambiente e ao local. Resgatando numa linguagem mais simples e informal conceitos como a cartografia social, deambular e heterotopias. Serve para dar o toque no público alvo da importância de entender a linguagem do local e como ele não se comporta passivamente.

Texto. Esse capítulo é muuuito importante. Primeiro deve ficar claro que estamos falando de intervenção urbana e isso significa em intervir na cidade que é nossa por direito. E se estamos falando em cidade e de direitos, estamos falando de espaços públicos. Públicos! E não privados.

Entendido isso agora vamos perceber que diferente de uma obra que está no museu, a intervenção urbana, assim que é realizada, passa a fazer parte de um local que pode ser modificado ou que já possui significados em si, por

exemplo: Uma passagem subterrânea já tem todo um estigma de um lugar perigoso, underground e etc, e isso vai adicionar uma interpretação a sua obra. A rua comunica.

Existe um conceito chamado cartografia social que foi proposto por Michael Foucault e Gilles Deleuze por volta dos anos 80 que é basicamente um mapeamento diferente daqueles que medem territórios, porcentagens e etc. É um mapeamento sobre algum território que percebe elementos simbólicos. Vamos partir para um raciocínio cartográfico social. Seria algo como:

“Quem são as pessoas que passam por aqui? Eles vêm e vão da onde? O que elas podem estar pensando quando passam por aqui? O que influencia esse lugar? Quais são as ideologias predominantes, as hierarquias, horários de pico? Os eventos? A cultura?”

Ou seja, é mapear o imaginário urbano. Lembrando que se a rua comunica é porque existe um emissor e receptor da mensagem, nós somos os receptores das mensagens da rua. Por isso a intervenção urbana é um diálogo com as paredes e com a sociedade também, quem nunca se entreteu com um diálogo de porta de banheiro?!

Entenda os fluxos de pessoas, da onde vem mais gente, da onde vem menos, em quais horários se a sua obra quer estar na altura dos olhos ou num lugar que só percebe quem estiver atento. É talvez mais interessante escrever “Não olhe pra baixo” no chão e “surpresa no teto” que na altura dos olhos. Vai saber...

Gente, vale a pena lembrar que isso é apenas um guia... As vezes você chegar em um local e colocar sua arte da sua forma da sua maneira sem entender sequer o local.... sua arte vai aderir a outros significados que nunca saberemos, e assim como na vida, estamos supondo essas coisas a partir de estudos e interpretações de outras pessoas que também não sabiam tudo. Nós não sabemos de nada. Mas vale a pena tentar. Ou seja. Lembrando sempre, você pode fazer, ou não.

5. Ferramentas. Neste capítulo são dadas algumas dicas sobre algumas formas mais comuns de intervenção. Abrindo espaço, no caso de dúvida para obter mais informações via instagram. É apenas uma introdução a possíveis métodos e ferramentas para fazer arte.

Texto. O que são essas ferramentas que nos servem de extensão do corpo para nos expressarmos melhores? Sei lá! Tem tanta forma de fazer arte que esse capítulo serve só para uma pequena direcionada para algumas formas mais comuns de materiais para a prática. Até porque uma pedra risca, o carvão também pinta, o vento faz barulho e um pano faz sombra e a técnica ta na prática.

O primeiro deles é o mais comum, o jet, ou lata, ou spray. Serve como uma canetinha bem potente, e como qualquer caneta escreve o que você quiser. utilizado no pixo, no grafite principalmente. No pixo realiza suas mais diversas assinaturas e no grafite serve com o propósito de fazer o esqueleto do desenho e os contornos... e às vezes o preenchimento também. Como o grafite é realizado por camadas indica-se que o preenchimento seja feito de rolinho e tinta pra sair mais barato, visto que o jet não anda tão barato assim. Aqui temos o stencil que funciona como um carimbo mas de forma diferente. Numa folha, preferencialmente de plástico, porque outro material com o tempo dissolve com a tinta e metal é caro, que é possível comprar na papelaria ou reutilizar aquela velha radiografia antiga. Você imprime o desenho preto e branco, recorta a parte negativa ou positiva, coloca sobre uma superfície e passe a tinta de forma uniforme, indica-se o jet. Para fazer o stencil de qualquer coisa indicasse um conhecimento básico de photoshop. Mas nada que eu não possa te passar a visão pelo insta!

O lambe é um dos mais práticos e divertidos. É apenas um cartas, em a0, a1, a2, a3, a4, (formato de papéis) ou recortados de acordo com a imagem deles colados na parede. Pode ser também montado por várias

partes como um quebra cabeça. Não é apenas só isso, é chamado de lambe pela necessidade de passar cola(bastante) na frente e no verso da imagem pra garantir sua enraização na parede, após um bom lambe colado você deixa... porque se tentar tirar vai ficar feio rs rs... É preciso ficar de olho na cola: Água + cola para ambientes fechados (durabilidade média) ou a goma que é uma receita de água, maizena ou polvilho com pitadas de detergente que vai ao fogo, ou seja , passa por um processo físico e químico que vira uma cola super resistente indicada para qualquer ambiente. Faça chuva ou faça sol. Bem feito, não sai!]

Outra forma de expressar sua arte, e talvez a mais recente dentre elas é a projeção de imagens ou vídeos. A dica aqui é entender a relação das luzes, superfícies e ambientes. A luz é uma fenômeno físico que pode sofrer diferentes interferências. Descubra a projeção em superfícies não lineares, esquinas, curvas, texturas. Escondendo o projeto ou não. infinitas possibilidades.

6. Logística. Equivale as dicas de pré-produção. Organização é a palavra chave.

Texto. Organização é a palavra. é Preciso se organizar. Independente da sua forma de expressão organizar seus materiais é necessário. Faça uma lista, pegue sua mochila velha. Se necessário visite o gular. Vista uma roupa que ajude no seu trampo. Veja a necessidade de potes, escadas e etc.

priorize sempre sua segurança

Para desenhos e afins, faça um esboço antes porque na hora será mais fácil entender os processos, a ordem dos traços, da colagem e etc.

Veja a previsão do tempo caso seja em espaços abertos. É bom ter tudo pronto um dia antes pra não ter erro e ser objetivo. Temos que lembrar

que vivemos numa sociedade que pode ter certa aversão a sua prática. Não é preciso também ser hiper rápido. Mas use o tempo necessário. não divague.

7. Personagem. Aqui uma dica simples e muito importante. O processo de repetição para estabelecer um personagem no imaginário urbano. E fomentar a importância da prática.

Texto. Aqui está o processo que mais gera identificação e reconhecimento das pessoas, caso seja isso que você busque, ou não. Mas vale esse entendimento. Vão primeiro deixar cair por terra o entendimento de um personagem animado. Pense que qualquer símbolo pode ser atribuído um significado. A letra “S” feita na parede gigante, deixa de ser somente uma letra “S”... seguindo esse raciocínio... vamos a diante. Essa brincadeira é muito simples. Basicamente, para criar um personagem (quando em sua cidade, rua, bairro, escola, universidade) basta ir pra rua e repetir e repetir. Quanto mais repetir mais pessoas verão esse símbolo e farão associações. Caso eu saia fazendo vários “S” gigantes por aí... (lembre-se da dica do lugar) logo menos estaremos ouvindo “quem será esse carinhx que faz o “S”?” ou “quem é o “S”?”

8. Criatividade. Neste capítulo é o papo reto sem voltas. É a desmistificação de um processo criativo lúdico e utópico que às vezes nos é imposto.

Texto. Aqui vamos desmistificar todo aquele papo furado da utopia da criatividade. Não existe magia galera. Quer dizer... existe sim :) mas não pra ser alguém mais criativo, vou dar a dica que ouro que parece ser bobá mas é 100% real.

Pasmem! Criatividade nada mais é que criar atividade. Sim!!! É a atividade de criar. Quanto mais se cria, mais se aprende a criar. Mais surgem possibilidades. Mais associações, crie novos caminhos, crie acasos, crie possibilidade, crie pontos de vista, crie.

O segredo é fazer!

9. Memória. Este trecho fala da importância da memória para intervenção urbana. Entendendo-a como arte efêmera e de grande importância social pra contextualização histórica.

Texto. Até aqui você pode reparar as imagens do fundo de diversas intervenções realizadas no mundo inteiro. Isso acontece porque houve um registro. É interessante registrar sempre que possível suas obras. Não pra só questão de portfólio ou de divulgação. Mas falando de intervenção urbana é entender que a arte pública ela é efêmera. Ela talvez seja rabiscada, removida, pintada por cima. Ela provavelmente vai sumir. E toda intervenção reflete um contexto social de dada época. O que é feito atualmente conta a história única do momento presente. Registre sempre que possível.

10. Finalmentes. Recados finais.

Texto. É isso gente....

Espero que vocês tenham gostado que agora vocês peguem uma caneta deixe um recadinho pra alguém que vai estar onde vc está daqui a pouco. hahaha Qualquer dúvida, crítica ou sugestão, entre em contato comigo @good061

Uma dica agora no fim, só porque acho style, após concluir sua obra, saia como se não tivesse acontecido nada. :)

VLW - Até a próxima!

Para fechar o guia dobre primeiro horizontalmente depois feche verticalmente.

[illegible]

4. Considerações finais

Ao final de todo o processo de pesquisa e elaboração do produto, algumas certezas e possibilidades ramificaram processos e possibilidades artísticas, sociais e antropológicas, e mercadológicas.

Entendemos que a aglomeração de indivíduos formam a cidade e a cidade é uma organização. Uma organização precisa comunicar internamente e externamente seus anseios e isso também sobressai em uma sociedade. Estamos analisando neste trabalho a comunicação do ambiente público a partir da arte. Precisamente de como realizar esse processo e exercer a cidadania de forma e discurso artístico.

O Guia Prático de Intervenção Urbana é o produto que resolve e simplifica formas e linguagem de como realizar essa comunicação. Provocando o público alvo e explicitando o quão simples são as etapas. E justificando a partir de teóricos e argumentos jurídicos, a viabilidade de execução do projeto, visto que, a prática de arte pública ainda é um tabu para a sociedade.

Tal prática urbana, atualmente, complementa o estudo cultural de nichos e regiões. Entender como a sociedade se organiza em seu imaginário urbano, com certa análise, geram tendências e estudos de processos futuros. O mercado comunicacional entende a prática e é possível achar cargos como *coolhunters* e *hackers culturais* atuando na sociedade e promovendo uma participação real da sociedade nos processos de fomentação de cultura.

Este trabalho vem agregar, academicamente, discussões públicas e periféricas que, por vezes, é banalizado pela sociedade, credibilizando os discursos da rua, e da cultura da tradição. Por isso, o Guia Prático de Intervenção Urbana terá suas distribuição na rua e no alcance de todos aqueles que fizeram parte dos estudos. Uma forma de contribuir e agradecer aos fenômenos sociais naturais, espontâneos e ricos, do encontro de pessoas e/ou coisas que pessoas fazem.

5. Bibliografia

ANJOS, Moacir dos. **As ruas e as bobagens**: anotações sobre o delirium ambulatorium de **Hélio Oiticica**. ARS, São Paulo, 2012

BLOG ARQUITETANDO. **As quatro escalas de Brasília**. Disponível em:<<https://arquitetandoblog.wordpress.com/2011/02/23/as-quatro-escalas-de-brasilia/>>. Acesso em: mai 2019.

CAVALHEIRO, Maria Helena. **Food e Las Divas: práticas na fronteira entre arte do interesse público, arquitetura e cidade**, In **Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas**, 26o, 2017, Campinas. Anais do 26o Encontro da Anpap. Campinas: Pontifícia Universidade Católica de Campinas, 2017. p.4277-4291.

CODEPLAN. **Pesquisa distrital por amostra de domicílios**. Disponível em: <<http://www.codeplan.df.gov.br/wp-content/uploads/2018/02/PDAD-Plano-Piloto.pdf>> Acesso em: abr 2019.

DICIO. **Dicionário online de português**. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/intervencao/>>. Acesso em: mar. 2019

FAGUNDES, Silvia. GT **Territórios e fronteiras da cena - Poéticas descoloniais no espaço urbano/público - Ocupações, deambulações, intervenções no espaço urbano/público**, IX Congresso da Abrace, Uberlândia, 2016, p. 4402)

FOUCAULT, Michel. **“Of Other Spaces, Heterotopias.”** Translated from *Architecture, Mouvement, Continuité* no. 5 (1984): 46-49

HARVEY, David. **Cidades rebeldes** : do direito à cidade à revolução urbana / David Harvey ; tradução Jeferson Camargo. - São Paulo : Martins Fontes - selo Martins, 2014

URBANOSE15 - L'Office National du Film du Canada. **Entretien avec Henri Lefebvre**. 1972. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=z4klH4Hz3yg>>. Acesso em: mar. 2019

KNAUSS, Paulo. **Arte Pública e Direito à Cidade: o encontro da arte com as favelas no Rio de Janeiro contemporâneo..** Florianópolis, v. 1, n. 1, p. 17 – 29, jan/jun 2009

LEFEBVRE, Henri. **O direito à cidade**. São Paulo: Centauro, 2001

MICHAELIS. **Dicionário brasileiro de língua portuguesa**. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?id=4bla3>>. Acesso em: mar. 2019

MARTINS, Vivian Suarez, **Expressões visuais e intervenções urbanas: design gráfico, ativismo e manifestação social**. São Paulo, 2015

OLIVEIRA, Márcio Batista de. **O direito ao lazer na formação do homem social**. In: Âmbito Jurídico, Rio Grande, XIII, n. 76, maio 2010. Disponível em: <http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=7406>. Acesso em jun 2019.

PEIXOTO, Nelson. **Intervenções Urbanas**

PRADO FILHO, Kleber e TETI, Marcela Montalvão. **A cartografia como método para as ciências humanas e sociais**. Barbaroi [online]. 2013

RANCIÈRE, Jacques. **A estética como política**. Devires, Belo Horizonte, v. 7, n. 2, p. 14-36, jul/dez 2010

SEBBA, Rafael. **Intervenções Urbanas No DF:As Mensagens do Pixo, do Grafite e das Intervenções Ativistas**. Monografia (Graduação em Sociologia) – Faculdade de Sociologia, Universidade de Brasília. Brasília, 2017.

SILVA, Armando. Imaginários, estranhamentos urbanos. São Paulo: Edições SESC, 2014.

TOMMASI, Livia De. **Culturas de periferia: entre o mercado, os dispositivos de gestão e o agir político**, Florianópolis, v. 12, n.23, jan/abr 2013

